

AÇÃO

NEO GEO: FATAL FURY 2 - GOLPES SECRETOS

3451 - ED. 47 - CR\$ 650,00

MEGA
& SNES

THE

**AERO
ACRO-BAT**

**PULE
VOE, DETONE!!!**

ISSN 0124-1430



GPATIS

**EXCLUSIVOS CARDS
ANIMADOS DE STREET
FIGHTER 2**

SNES

SUPER STAR WARS

O IMPÉRIO CONTRA-ATACA

**TODAS AS FASES
E MAIS 99 VIDAS**



EDITORA
AZUL

E AINDA

SNES

**TOP GEAR 2
SUPER NOVA**

MEGA

**GUNSTAR HEROES
CD SPIDER-MAN
VS KINGPIN**

MASTER

**MORTAL KOMBAT
PRÍNCIPE DA PÉRSIA**

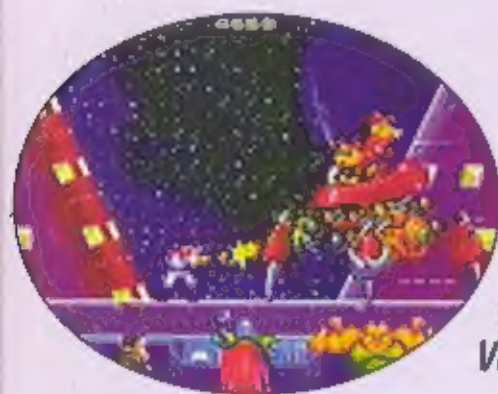


JOGGING
J
M2000

SNES SUPER STAR WARS O IMPÉRIO CONTRA-ATACA



Ainda melhor que o primeiro cartucho. Até o finzinho, com 99 vidas. Animal!



MEGA GUNSTAR HEROES

Ação para tirar o fôlego num game com 16 Mega e gráficos nota 10. Você não pode perder

ESPECIAL SNES & MEGA AERO THE ACRO-BAT

O game do morcego que os americanos detonaram pra valer



SHOTS

- A Sega promete seu superconsole de 32 bits, o Saturno, para o ano que vem
- Os games e arcades preferidos pelos japoneses
- Os jogos que pintam aqui neste Natal



**NOSSE
SELO PARA
OS GAMES
MUITO ESPECIAIS**



SUPER NES

Especial - Aero the Acro-Bat	B e 9
Super Star Wars	
The Empire Strikes Back	10
Top Gear 2	14
Super Chase HQ	15
Super Nova	16
Rider Machine	17
Dicas	17

MEGA DRIVE

Especial - Aero the Acro-Bat	8 e 9
Gunstar Heroes	18
CD Spider-Man vs. Kingpin	22
Aladdin	24
Dicas	25

MASTER SYSTEM

Mortal Kombat	26
Prince of Persia	28

NINTENDO

Fatal Fury	30
Dicas	30

PC

Syndicate	32
-----------	----

NEO GEO

Fatal Fury 2	34
--------------	----



PILOTOS Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima, Ioiô, Tadeu Cerqueira Pereira, Wagner P. Hernandez

SOS Tirando suas dúvidas	4
CARTAS O toque do leitor	4
SHOTS O videogame pelo mundo	6
AÇÃO GAMES CLUBE Fazendo rolos	36
PRÓXIMA EDIÇÃO O que você vai ler a seguir	38



MOONWALKER (Mega)

Pelamordedeus! Preciso urgentemente de um código de Game Genie para este jogo!!!
CAIO LÍVIO S. S. MONTEIRO
Rio de Janeiro, RJ

Relax, Caio. Na falta de um código, vamos dar até dois. Para vidas infinitas, use AXST-AA8T. Para que cada criança resgatada recupere toda a energia perdida, use JAEA-DASC. Com estas duas armas secretas, duvidamos que você não termine o jogo.

GOLDEN AXE 2 (Mega)

Socorro! Como posso selecionar fases neste game?
RAFAEL O. MARINS
Rio de Janeiro, RJ

Sua salvação existe, mas é complicada Rafael. Aperte A, B, C e Start na tela de apresentação, vá até Options e continue segurando o A. Aperte B e C novamente, vá para a saída (Exit), sempre segurando A, e aperte B e C mais uma vez até chegar a hora de escolher per-

sonagem. Segure A e ↑ e aperte B e C. Depois é só selecionar.

SPACE INVADERS (Mega)

Estou apanhando muito deste game. Vocês têm alguma dica legal para eu poder detonar pra valer?

ANDRICHAIKOWSKY
Camaragibe, PE

Que sobrenome imponente, hein? Seguinte, que tal uma manha para fazer seleção de fases? Então, na tela de abertura, aperte e segure os botões A e C. Em seguida, aperte Start e daí B, A e C para ter acesso à tela de seleção de fases. Legal, né?

FATAL FURY (SNES)

Eu queria saber como fazer todas as magias. Qual a mais poderosa de todas?
FÁBIO VICENTE DA SILVA
Niterói, RJ

Todas as magias? São 11 lutadores para você optar no Versus Mode, né Fábio? Vamos ficar só com os três principais: Andy e Terry Bogard e Joe

Higashi. É com eles que você pode jogar sozinho. Anote:

Andy Bogard: ↓ ← + soco

Terry Bogard: ← ↓ → + soco

Joe Higashi: ← ↓ ← + soco

As três magias tiram a mesma energia dos adversários. Tenha o tufão de Joe Higashi. É muito jóia!

STAR FOX (SNES)

Galera da Ação Games, gostaria de saber qual é o ponto onde eu devo atirar para aparecer o Buraco Negro na estágio 2 do nível 1. Valeu moçada!
ANDRÉ LUIZ B. DUARTE
São Paulo, SP

Na fase Asteroid Belt, você verá várias fileiras de asteróides brancos e vermelhos. Acerte os vermelhos. Depois da terceira fila de asteróides, um rosto aparecerá. Atire nele quando estiver bem pertinho. É manha, cara. Mas atire só nos asteróides vermelhos, falou? Abração.

STAR TREK (Nintendo)

Como conseguir o dilithium no planeta Lekytos?

FRANCIS DE MENEGATTO
Blumenau, SC

Há muito dilithium em Lekytos, Francis. Fuce bastante que você encontrará na boa. Agora, se você não conseguir, anote as passwords de três fases. After Shroud 4: BXCZQFVR9Z3D The Discover Card: BD9Z?DV MCZ4D lotia in the Past: J3G0SS6DKRZX

NINJA GAIDEN 1 E 2 (Nintendo)

Estou à beira do suicídio. Imaginem que já consegui terminar o Ninja Gaiden 3, mas estes dois primeiros não acaba nem a pau. Me ajudem, por favor!
THALLES BARBOSA GOMES
Belmira Guuvela, AL

Calma, Thalles. A vida é bela! E nós até conseguimos descolar um código de Game Genie para o Ninja Gaiden 1: AESSLZTL para vidas infinitas. Espero que isso seja suficiente para fazer você desistir de sua trágica idéia, pois estes dois games não têm nenhuma dica milagrosa.

CARTAS



SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777
2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900

A RESPOSTA É NÃO

Caros leitores, devido às insistentes cartas, voltamos a frisar de uma vez por todas:

ACÇÃO GAMES NÃO tem assinatura.

ACÇÃO GAMES NÃO pode atender aos pedidos de doação de cartuchos, videogames, motos, casas, automóveis, iales etc.

ACÇÃO GAMES NÃO fornece preços de aparelhos e acessórios.

ACÇÃO GAMES NÃO produz cartuchos. Há um fabricante pirata no Paraguai que usa o mesmo nome. Por isso algumas pessoas pensam que fabricamos jogos.

FINAL FIGHT

Gostaria de saber se o game Final Fight vai sair para Mega o so

vai ser idêntico ao arcade.

ALEXANDRE V. GOMES
Anápolis, GO

Final Fight já saiu para o Mega CD, mas não sabemos dizer se a Sega tem planos de fazer uma versão para o Mega Drive. Qualquer coisa avisaremos.

MEMÓRIA

E aí, pessoal! Gostaria de saber quantos Mega tem o game Pirates! Gold, para Mega. Na edição 42, vocês não deram esta informação

FLÁVIO DOMINGOS SILVA
S. B. do Campo, SP

A matéria sobre este game era apenas um Demo (de demons-

tração). O jogo ainda não estava concluído e o fabricante não havia divulgado a quantidade de memória do cartucho. Sorry.

PROTESTO

Não entendo porquê a Sega está produzindo tão poucos jogos para o Master. Ela bem que poderia fazer mais versões dos games de Mega, ou até mesmo de alguns do Nintendo 8 bits.

JOÃO M. B. ROSA
Piracema, SP

Engraçado, João, é que nós estamos percebendo justamente o contrário: ultimamente o Master está ganhando vários joguinhos legais, feitos tanto pela Sega como por outras softwarehouses. Veja as

últimas edições: Prince of Persia, Global Gladiators, Streets of Rage, Shadow of the Beast, GP Rider... isso sem falar em Mortal Kombat. Você não tem muito de que reclamar, vai...

JOYSTICK

Qual o melhor joystick para jogar Street Fighter 2 no Mega? REGIS BOTTINO
Uchêa, SP

O controle que vem junto com o Mega dá bem conta do recado, mas você precisa de uma certa prática para usar o Start toda hora. Agora, legal mesmo é usar o joystick de seis botões da Sega. A Tec Toy promete lançar a nova maravilha até dezembro deste ano.



Amiga® é pra essas coisas.

Este é o computador mais popular da Europa e o mais vendido na Alemanha. É fácil de usar, vem com editor de textos, planilha eletrônica, banco de dados, 12 jogos e está pronto para multimídia: faz animação de imagens,

videoclipes, apresentações, com 4096 cores e 4 canais de som independentes, montados em 2 canais estéreo. Quer montar um audiovisual, jogar um game ou por as contas do escritório em dia? Amiga® é pra essas coisas.



Aproveite a promoção especial e consulte nossos preços.
Impressora compatível com qualquer PC ou PS.



AMIGA®

600
1200
4000

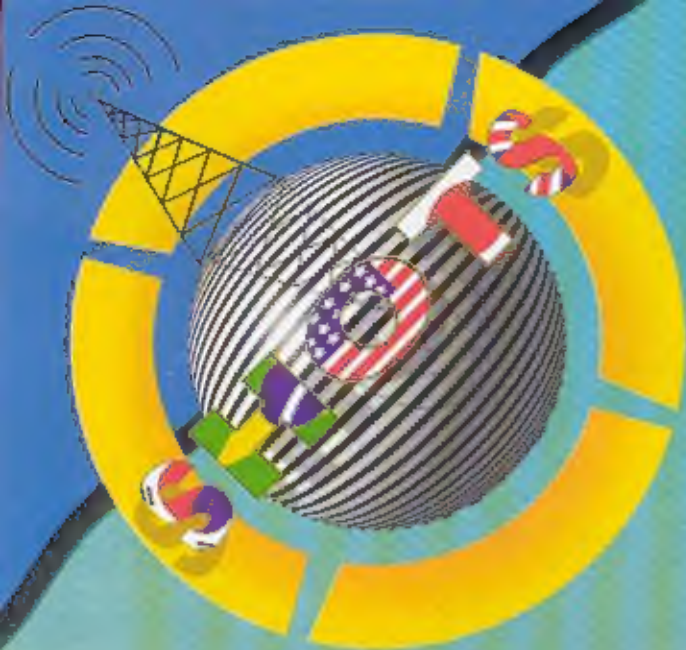
O passaporte da família para o 1º Mundo



SAC-PC Tel: 0800-141516

(ligação gratuita para todo o território nacional)

São Paulo (011): Mappin: 214-4411 R7564 • OP: 885-6645 • Computer Place: 620-2651 • Multisoft: 535-3431 • RPS: 270-3400 • Lapor: 829-9599
Campinas (0192): Albuquerque: 32-3700 • Multibyte: 54-2507 • Ribeirão Preto (016): Mockron: 625-1600 • Belo Horizonte (031): Meta Automação: 261-2826
Brasília (061): WF: 225-1414 • M. Marcelino: 274-0980 • Fortaleza (085): LBA: 231-7478 • Belém (091): M. Marcelino: 235-4034 • Cuiabá (065):
Milão: 624-2121 • Rio de Janeiro (021): SPE: 297-0088 • CAT: 220-8456 • Zênite: 260-1352 • Compumag: 224-7010 • Salvador (071): Egceter: 235-4209
Curitiba (041): Comsol: 254-8144 • Florianópolis (0482): Comsol: 249-066 • Goiânia (062): Assile: 281-4455 • Porto Alegre (051): Casa da Desenho:
343-3211 • CMN: 228-5800 • Digimer: 221-7599 • Bento Gonçalves (054): Comabe: 452-3822 • Vitória (027): Wilson Ramos: 222-5055



NINTENDO TEM O QUARTO FATURAMENTO DO JAPÃO

Um instituto de estudos econômicos do Japão fez uma pesquisa com o desempenho das empresas japonesas e concluiu: a Nintendo teve o quarto maior faturamento de toda a indústria do Japão, arrecadando 1 trilhão e 600 bilhões de yens. Isso dá mais ou menos 14 bilhões de dólares. A Grande N só perdeu em importância para a fabricante de automóveis Toyota, a NTT (empresa de telecomunicações do Japão) e o banco Mitsu. No ranking de 91, a Nintendo ocupava o décimo lugar.

SEGA LANÇA SATURNO EM 94

VEM AÍ O GAME GENIE 2

Não são apenas os consoles que evoluem. Os acessórios para videogame também ficam cada vez mais sofisticados. A Code Masters, fabricante inglesa do Game Genie, já está com tudo pronto para lançar uma nova versão deste acessório que dispensará o uso dos famosos códigos.

O Game Genie 2 permitirá ao jogador entrar na programação dos jogos e modificar suas características como bem quiser. Ou seja, em vez de usar as senhas de acesso dadas pelo fabricante, o usuário conseguirá descobrir seus próprios códigos para invencibilidade, energia infinita, seleção de fases e muitas outras coisas "fuçando" o software dos games.

O protótipo do aparelho já está pronto, mas seu lançamento no mercado só deverá acontecer nos próximos meses. E tem outra: a Code Masters está se preparando para lançar o Game Genie para Sega CD. Aguardem.

OS JOGOS PREFERIDOS DOS JAPONESES

Demos uma espiada no Top Ten da revista japonesa *Hippon Super* e constatamos: os orientais continuam amarrados num bom RPG.

Mas em matéria de jogos de ação, eles curtem o mesmo que a gente.

Super Famicom (SNES)

O primeiro colocado é um RPG, *Romancing Saga*, assim como a maioria da lista. *Fatal Fury 2* aparece em sétimo.

Famicom (Nintendinho)

O primeiro da lista é *Mega Man 6*, lançado em outubro no Japão. Os demais games são desconhecidos por aqui.

Mega Drive

Shining Force 2, pra variar um RPG, é o primeiro. Em segun-

do vem *SF2 - Special Champion Edition*. Terceiro para *Gunstar Heroes* (ver pág. 18).

Neo Geo

Só luta na parada. *Fatal Fury Special* está arrebatando em primeiro lugar. *Samurai Shodown* é o segundo e *World Heroes 2*, o terceiro.

Arcades

Art Combat em primeiro lugar e *Samurai Shodown* em segundo. *Suzuka 8 Hours* é o oitavo da lista.

Saturno, o videogame de 32 bits da Sega, deve ser lançado até novembro do próximo ano. A afirmação é da revista japonesa *Mega Drive Fan*, que inclusive publicou, em sua matéria, um modelo de design para o aparelho. Este visual não é definitivo (assim como o próprio nome do console), mas há outros detalhes sobre ele que já podem ser adiantados.

Processador - O processador central do Saturno será de 32 bits e tecnologia RISC, desenvolvido conjuntamente entre a Sega e Hitachi. Aliás, desde o mês de setembro, a Hitachi é a nova parceira da Sega para o desenvolvimento de tecnologia. É isso aí: a criadora do Sonic também batalhou uma aliança com uma gigante da eletrônica, assim como a Nintendo fez com a Silicon Graphics. Além deste processador principal de 32 bits, o Saturno deverá ter outros seis processadores auxiliares.

Software - O Saturno rodará jogos tanto em cartucho como no formato de discos. A Sega pretende utilizar um drive de CD ROM mais avançado e quatro vezes mais rápido do que o usado hoje no Mega CD.

Segundo a revista japonesa, a velocidade de transmissão de dados do drive chegará a 150 kbytes por segundo. Calcula-se que o preço dos jogos vá variar de 50 a 100 dólares.

Som e imagem - E pode ir babando: 32 canais de som PCM, memória interna de 24 Megabits (dá pra armazenar um *SF2 - Special Champion Edition* inteiro), mais de 16 milhões de cores e imagens com nível de resolução de 24 mil pixels (pontos). Só pra comparar, uma câmera de vídeo gera imagens com resolução de 10 mil pontos.

Compatibilidade - Infelizmente, é quase certo que o Saturno não terá compatibilidade alguma com os sistemas de 16 bits da Sega: Mega Drive e Mega CD. Isso porque a tecnologia usada no Saturno é completamente diferente da dos outros consoles. Mas a Sega garante: continuará dando toda atenção às suas máquinas de 16 bits, produzindo jogos e mais jogos para elas. Afinal, nem todos entrarão de cara na órbita do Saturno - um aparelho que, hoje, custaria algo em torno dos 500 dólares.



O visual e o próprio nome Saturno ainda são provisórios. Mesmo assim a Sega quer lançar o aparelho no ano que vem.

SEGA AFIRMA QUE SEUS ÓCULOS DE RV NÃO PREJUDICAM A VISÃO

Em setembro, roçou nos jornais da Inglaterra a seguinte notícia: os óculos usados como acessório de realidade virtual podiam provocar danos à visão, como o estrabismo. A informação também chegou ao Brasil e foi publicada em jornais daqui, dei-

xando muita gente com a pulga atrás da orelha.

A Sega, que está prestes a lançar um produto do gênero (o Sega VR) foi logo tratando de defender-se. Ela afirma que realizou vários testes com o Sega VR e só o está lançando porque tem absoluta cer-

teza de que este acessório não traz nenhum problema à saúde humana. A Sega alegou, ainda, que os pesquisadores ingleses que chegaram a esta conclusão não usaram o Sega VR em seus estudos, pois o aparelho ainda não está à venda.

OS NOVOS ARCADES QUE ALUCINAM OS JAPONESES

É pra morrer de inveja. Há pelo menos dois meses, os felizardos japoneses já estão se divertindo com os arcades mais quentes do ano. *Super Street Fighter 2*, *Fatal Fury Special*, *Sonic* e *Virtua Fighters*, entre outros.

Vamos falar dos dois últimos lançamentos, que ainda não mostramos em AÇÃO GAMES. *Virtua Fighters*, da Sega, é um game de luta que utiliza imagens produzidas a partir de polígonos. Misturar esta tecnologia com figuras humanas produz um efeito que lembra realidade virtual. Os movimentos dos oito personagens são variações de chute, soco e defesa, que correspondem aos três botões do arcade. Mas o grande barato são a movimentação do cenário a 180 graus e o replay da luta. Mas este, só passa para o vencedor.



Outro arcade de babar é a versão da Sega para *Sonic the Hedgehog*. Para acompanhar o porco-espinho, pintaram dois personagens inéditos: Ray, uma espécie de esquilo voador, e Mighty, que parece ser um tatu. O jogo é rápido, com muitos obstáculos e dá para jogar com os três personagens juntos. O jogador comanda tudo por um controle tipo trackball (que substitui a alavanca direcional) e um botão de pulo. Chato, né?

OS GAMES QUE VÃO PINTAR NO SEU NATAL



CLAY FIGHTER

Jogo de luta da Interplay, com 16 Mega. Completamente fora do convencional, o jogo traz estranhas criaturas com movimentos muito loucos. Pra aloprrar!



ALADDIN

A Capcom caprichou em sua versão. São 10 Mega, com cenários lindos e movimentação perfeita. Imperdível!



MEGA MAN X

Outro da Capcom. Enfim, Mega Man chega ao SNES. Com 12 Mega, promete gráficos e trilha sonora estonteantes. E claro: desafio da hora, com uma chuva de inimigos.



ETHERNAL CHAMPIONS

Previsto para dezembro, com a bagatela de 24 Mega. Game de luta com personagens que variam do estilo super-herói a medieval e selvagem. É a Sega provando que também manja de games de pancadaria.



PINK GOES TO HOLLYWOOD

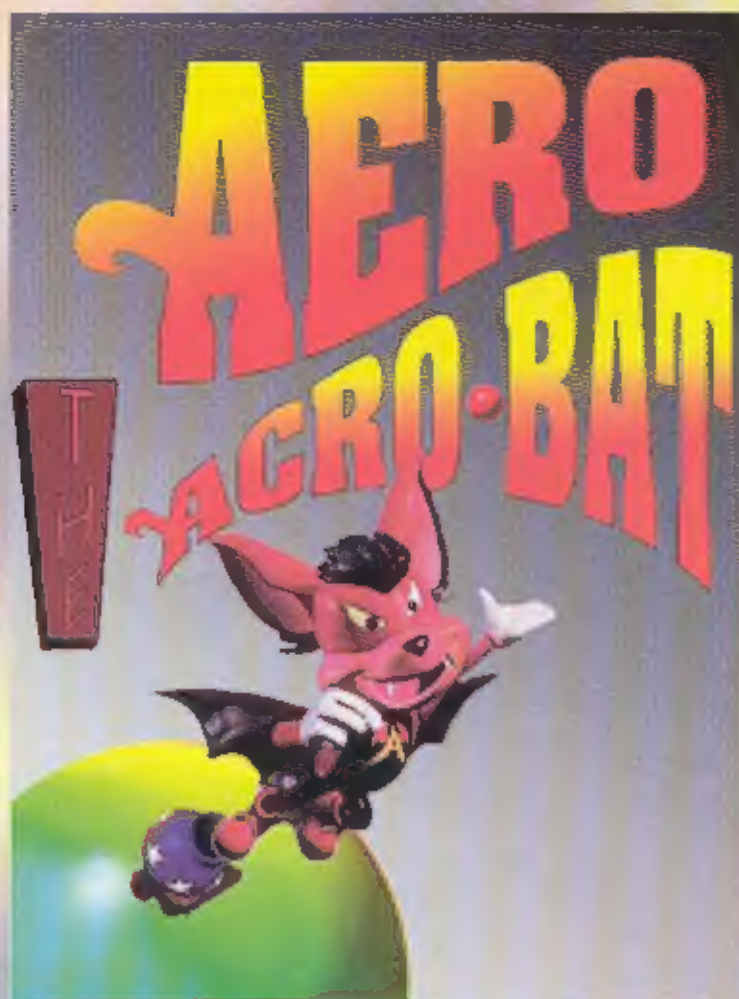


A simpática Pantera Cor-de-Rosa num game da Tec Magik, com 8 Mega. Ação em 12 níveis, com bons momentos para quem curte o gênero.

VIRTUAL PINBALL

Quem é que não gosta de um fliperzinho? Este é da Electronic Arts, com 8 Mega e até quatro jogadores. Tem telas muito loucas e ainda permite que você crie as suas próprias.





Se você gosta de games de aventura não pode deixar de dar uma conferida neste Aero The Acro-Bat. A Sunsoft, que lançou o jogo, tentou criar um personagem só seu, tipo o Sonic, da Sega, ou o Bubsy, da Accolade, e o resultado foi... O game mereceu capa da revista Electronic Gaming Monthly de agosto passado, e agradou a galera americana. Os gráficos ficaram muito legais e o desafio é puxado. Mas o game chegou a cansar, pois as fases são muito longas, a ação se repete demais e não há password para dar um refresco. Resultado: a diversão ficou seriamente comprometida.

Um circo ameaçado

Aero é um morceguinho acrobata que é a grande atração do circo em que vive. E tudo ia bem até que Edgar Ektor, um mau empresário, resolveu sabotar tudo para derrubar a audiência e ganhar mais dinheiro com suas próprias atrações. A missão de Aero é desmontar as sabotagens no circo e sair num rolê em busca do vilão, que já controla um parque de diversões e está destruindo uma floresta.

Versões Iguais

As versões para Mega e SNES saíram juntinhas e são praticamente iguais. Mudam as músicas e as fases do bônus. As três fases (Circo, Parque de Diversões e Floresta) são longas e cada uma tem cinco etapas, com um chefe na última. Em todas, você corre contra o relógio. Para enfrentar a parada, seu morceguinho só pula e de suas voadinhas. O resto fica por conta de itens que ele deve pular no caminho: invencibilidade temporária, saltos duplos, tiros e outras cositas. Nesta matéria, damos as etapas da primeira fase com detalhes, pois o desafio é cabeludo e o game é pentelhuinho. No futuro, quem sabe, vem mais. Depende de vocês gostarem.

AERO - THE ACROBAT/ Sunsoft			
Aventura		1 jogador	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

COMANDOS

SINES

B - Pulo

B 2 vezes - Torpedo

X - Olhar arredores da tela/descer escadas rapidamente/planar no alto

Y - Atirar

MEGA

A - Atirar

B - Pular

B 2 vezes - Torpedo

C - Olhar arredores/descer escadas/planar

OS LANCES DE AERO

FASE 1-1

Você precisa encontrar e detonar sete plataformas de estrelas. Passe por argolas e ganhe mais pontos.



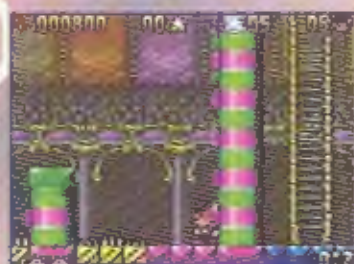
Para destruir estas plataformas, basta pular três vezes sobre elas



Tome impulso nas camas elásticas e pegue as estrelinhas



Pegue o item voador e estas altas estrelinhas dando sopa



Pule por trás desta corcova, vá para a esquerda e pape altos itens



Para usar o canhão, suba nele, acione ↓ e aperte B quando a argolinha do marcador estiver bem no alto



Ao atravessar os anéis de fogo, não encoste, senão, bye-bye vidinha

FASE 1-2

Aqui, você precisa achar a chave da jaula onde há uma merceguinha presa.



Dê um rolê de monocicla e detona todos os pathacinhos pontelhos



Neste lugar, pegue o item que dá direito à fase de bônus



Use o canhão para chegar aqui e pegar a chave da jaula e uma vida extra. Cuidado com os espinhos, ok!



No terceiro balão desta sequência, suba e pegue duas vidas extras e um relógio



Há um buraco secreto perto deste canhão. Desça e pegue três itens de energia e um relógio

ITEMS



Vale fase de bônus



Invencibilidade temporária



Vale um ponto de energia



Faz Aero voar temporariamente



Dar saltos duplos no ar



Adiciona um minuto a mais em seu tempo



É a munição de seus tiros



Vale uma vida extra



Valem pontos extras

FASE 1-3

Esta é a etapa mais chatinha. O lance é detonar plataformas.



Pule do trampolim para a piscina. Se cair fora você perde uma vida



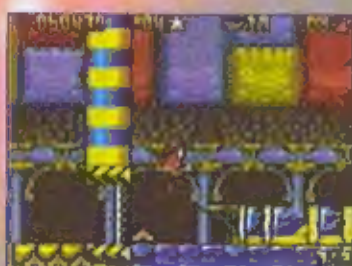
Pegue carona neste pêndulo, mas tome cuidado para não cair



Ache aqui esta estrelinha que dá invencibilidade temporária

FASE 1-4

Você precisa encontrar e passar dentro de vinte e quatro anéis.



Olha a vida extra marcando bem abaixo da piscina maior



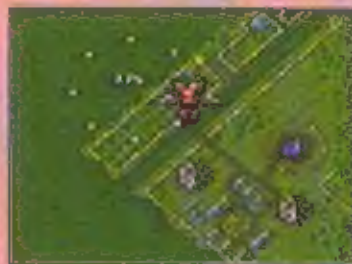
Pegue carona nas bolhas produzidas por esta máquina



Para dar saltos cada vez mais altos nesta catapult, fique mudando de lado

FASE DE BÔNUS

Na versão para SNES ficou caprichada. A de Mega é meio fraquinha.



Na fase de bônus do SNES, você cai de uma alta altura, tendo que passar dentro das argolas e cair no fosso d'água



No Mega, pinta um longo precipício: jogue-se nele, tente pegar a maior número de itens e caia na piscina

FASE 1-5

A dificuldade aumentou. Você precisa achar e acionar quatro alavancas. Maior trampo!



Encontre uma alavanca dando sopa acima deste corredor vertical. Use o canhão



Ataque primeiro as pernas para recolher os pathaços. Depois, fique atrás de cada um dando pulos. Tchauri



O Império Contra-ataca! Um ano depois da arrasadora versão de Star Wars, a JVC e a Lucas Arts resolvem chutar o balde e lançar a continuação de Guerra nas Estrelas. The Empire Strikes Back é um absurdo. Um game complexo e fascinante que exige o máximo de todos os chips do seu Super NES. Uma verdadeira revolução para um console de 16 bits.

Gráficos de outro planeta, música arrebatadora e desafio animal fazem de O Império Contra-Ataca um game nota 10. O que mais impressiona no jogo é a sua diversidade. As fases são bem diferentes umas das outras. Você se aventura na neve, na água, no espaço e em lugares muito loucos. O resultado é alucinante, já que o game é fiel ao filme.

Desafiando Darth Vader

O seu objetivo é acabar com Darth Vader. Mas a coisa é complicada. Ele é pai de Luke. Quando ainda lutava pelas forças do bem, Vader foi derrotado e convertido na marra para o lado do mal. Ele usa uma máscara para poder respirar. Que situação! O jogo começa em Hoth, no exato momento em que andróides imperiais, fiéis a Vader, descobrem uma base rebelde. Na pele de Luke, você precisa avisar seus compatriotas da terrível descoberta.

mentos são basicamente os mesmos, com exceção do pulo duplo. De longo alcance, ele permite uma série de manobras ousadas.

Super Star Wars - The Empire Strikes Back é um game sem contra-indicações. São 12 Mega de mais pura criatividade. E se você está torcendo o nariz porque o jogo é longo, relaxe. Basta usar nossa estratégia para juntar 99 vidas. Ou se preferir, jogue com os Continues e vá anotando as passwords. Este game é perfeito nos mínimos detalhes. Simplesmente obrigatório!!!

ESTRATÉGIA COMPLETA

HOTH



Vá girando, pulando sempre, para desviar das pedras que rolam. Você encontrará um bicho estranho: seu próximo meio de transporte.



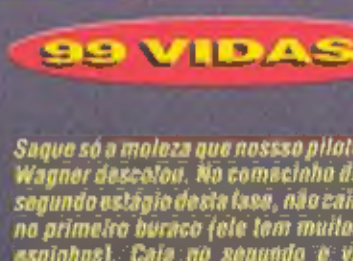
Entre nesta caverna. Lá dentro, pule girando. Logo no início rola uma passagem secreta. Suba com pulo duplo e pegue energia e Blaster Power (o poder da espada). Há outras passagens mais à frente, OK?



Cuidado com este bicho feio. O cara pode congelá-lo e você corre o risco de perder um montão de energia. Vá girando com tudo em cima dele.



Chefe. Ele ataca com as mãos e solta um halo que congela. Fique no canto esquerdo, desviando. Acerte-o nos intervalos.



Saque só a moleza que nosso piloto Wagner descolou. No começo da segunda estágio desta fase, não caia no primeiro buraco (ele tem muitos espinhos). Caia no segundo e vá direto para a esquerda. Você achará plataformas invisíveis e muitos, muitos itens. De quebra, de 3 a 5 vidas. Pegue tudo, morra e volte para conseguir mais vidas. Repita até acumular inacreditáveis 99 vidas.



Siga a setinha para subir. Vá para o canto superior esquerdo e descole duas vidas extras. Chato, né?

Han entra em cena logo em seguida, já na base. Depois de várias peripécias e muitos obstáculos superados, a ação passa a Dagobah. É lá que Luke deve procurar Yoda, o mestre Jedi. Cloud City é a etapa final. Luke, Han e Chewie vão suar tudo o que têm direito para chegar a Vader. Prepare-se: confronto final entre Luke e Vader é de arrepiar.

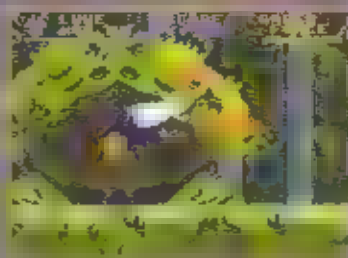
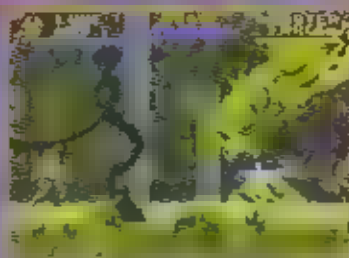
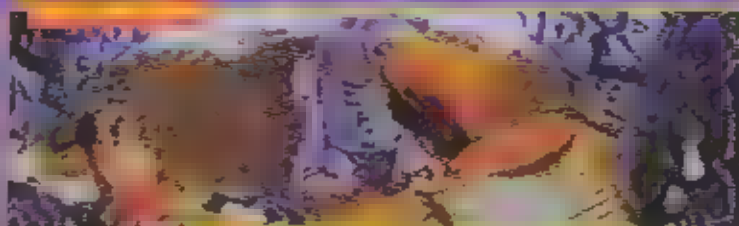
Novidades da hora

Se você chapou com o primeiro Star Wars para Super NES, fique esperto. Esta continuação traz novidades. Há oito magias para Luke escolher: as Force Powers. Elas fazem com que você levite, desacelere a ação, congele os inimigos etc. Só que nada rola à toa. Você precisa descolar as magias para poder usá-las. Os seus movimentos



DAGOBAH

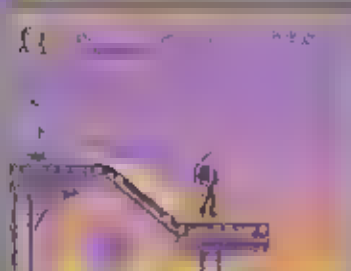
Em seguida, encontra Yoda, o poderoso Jedi.



SUPER STAR WARS - THE EMPIRE STRIKES BACK JVC e Lucas Arts



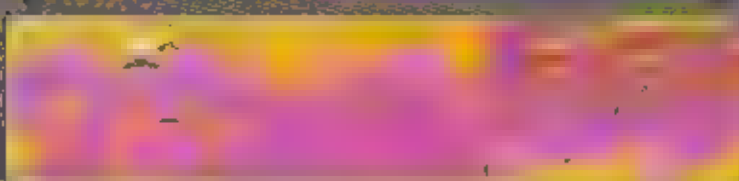
CLOUD CITY



Entre no trem e pra lá. Cuidado!



Atenção! Depois de caírem que vai acontecer algo grande!



Atenção! Depois de caírem que vai acontecer algo grande!



Escure os canhões e dá um tempo até essas bolas verdes aparecerem. Elas aumentam o poder das magias.

Use a magia E para não cair. Se descer dos plataformas, suba rapidamente com a ajuda da magia.

Você luta duas vezes com Darth Vader antes de enfrentar Han. É só um esporte.

Use a magia D na confronto Han. Acerte-o pra valer. Coloque as armas voadoras pra pagar a bola verde.

Journal of

PC COMPATÍVEL • 3,5" 1/2" 5" DRIVE • Design anatômico • Manuseio de direção, remanejar • Acionamento com botões condutores

[illegible]

TOP GEAR 2

Se você é fã de games de corrida, prepare-se para se esbaldar com Top Gear 2, lançamento legalzão para o seu Super NES. A softhouse Kemco produziu um jogo baseado nas provas de rali internacionais. Você corre por uma renca de países, dando um baita rolê por todos os continentes e participando de um campeonato com pontos corridos. E, de acordo com as suas colocações nas provas, você acumula grana para equipar sua caranga e melhorar seu desempenho. Os gráficos estão da hora e o jogo é divertido pacas!

Inglaterra
L2<? JRW# H5F2 2?6<H <?#RR
Canada
AQM Jh4B 8BJH 1H6JR HOC33

Options

Antes de ir para a corrida, dê uma passadinha no item Options para escolher o nível de dificuldade (Amateur, Professional, ou Championship), uma das cinco configurações de joystick e a unidade de medida de sua velocidade (MPH ou Km/h).



Você prefere o câmbio manual ou o automático? Vá ao tópico GEAR e escolha



Ao disputar corridas em dois jogadores, o game divide a tela ao meio para exibir as carangas

Manhas de pilotagem

Na largada, nunca saia "fritando", senão os pneus ficam cantando e os adversários passam você.



Na primeira pista da Austrália, cuidado com esta carreira de obstáculos



Quando você estiver correndo à noite, fique ligado nos faróis dos carros da frente



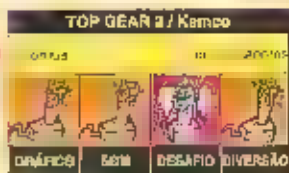
As curvas ficam escorregadias na pista com chuva. Cuidado!



Esta é a terceira pista da Inglaterra. Fique atento para não perder a fileira de citrões

Incrementalmente a máquina

Você se amia a grana tendo uma boa classificação nas provas. Assim a grana que ganhar vai servir pra equipar seu carro. Troque pneus (para chuva ou clima seco), motor, caixa de câmbio, n. ro e a proteção dianteira, lateral e traseira



CORRIDA DEBUCADO

Se a motorola de seu carro é a maior romãzã, dependendo de que vela se mata de corrida, o cara fala altas conchas:

Loser! - Perdedor!

Crash'n Burn! - Bata e se estoure!

Eat my dust! - Coma minha poeira!

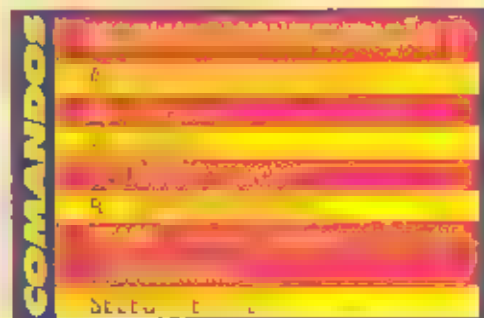
Kick it! - Pise fundo!

Yo, dude! - Ei, cara

Eat dirt! - Coma lama!







Se faltar de piloto apressado, não se afie com desconfiança



Se faltar de piloto apressado, não se afie com desconfiança



SUPER CHASE M.D. / Têlo			
Ator	6	10	10
			
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Os criminosos estão nas ruas. Crimes estranhos ocorrem todos os dias. A situação beira o caos. Só uma pessoa pode salvar a humanidade. Roger, o tira mais radical do pedaço. Este papo deve estar dando sono, né? Mas é o tema deste game.

O esquema do jogo é idêntico ao da versão para Mega Drive. Uma mistura de pega-pega com carrinho de trombada. So que com gráficos um pouco melhores. Você comanda um carro incrementado e tem a missão de sair atrás dos criminosos. Os caras podem atirar. Você não. Para deter os malfeitores, sua única arma é o acelerador. Pise fundo e vá pra cima dos carros e motos que pintam na sua frente. O lance é jogar a galera pra fora da pista.

FASE 1 Domingo 13h52

Um assassino nato na praia. Atrás as autoridades. O suspeito voa para o alto. É o fim de um possante e carro esportivo vermelho.



Chute. Não, simplesmente não pisa no acelerador. O detetive busca a passagem está aberta!

FASE 2 Quarta-Feira 10h08

A ação ganha o deserto. Tome cuidado com uns motoqueiros metidos a fletors. E se jogam logo em você e tiram bastante energia.



Fuam de velocidade com uma cavalcada. O detetive busca a passagem está aberta com ele.

FASE 3 Sexta-Feira 17h26

Fique esperto na pista. Agora roa a mão de pia. Lhe passe de mão engas pela esquerda e volte rapidamente para a pista da direita.



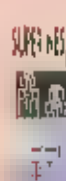
Quê? Não, não, não. O detetive de carro. O detetive busca a passagem está aberta com ele.

USE CAMBIO MANUAL PARA NÃO PERDER TANTA VELOCIDADE NAS RETOMADAS

REDUZA PARA QUARTA SEMPRE QUE BATER EM ALGUM CARRO

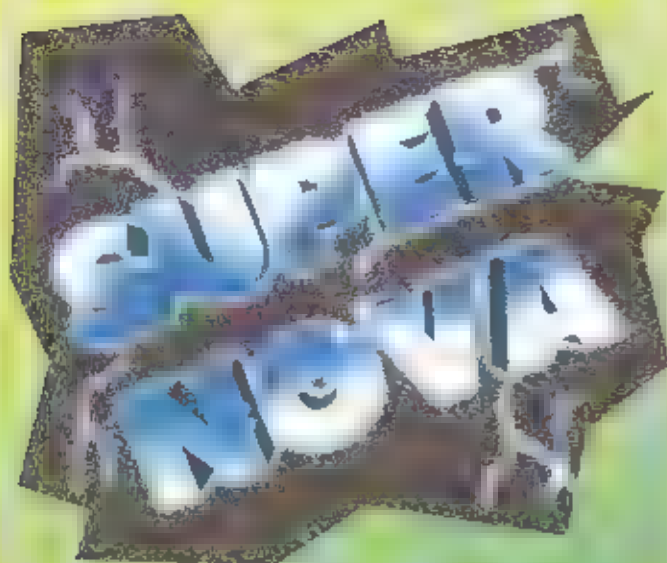
USE NITRO APENAS NOS CHEFES. SÃO 3 POR FASE, SEM CHORO

NAS DUAS FASES FINAIS O ESQUEMA É O MESMO



BRINQUEDOS LAURA

ENVIAMOS POR VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL



Que tal debulhar um jogo espacial pra variar? As vezes é bom dar um tempo e jogar algo mais tranquilo, com comandos que criam caos nos dedos da gente. E Super Nova é uma excelente opção. Se você manja games de nave, basta saber que é uma continuação da Saga Darius, um clássico da Taito. Super Nova saiu no Japão com o nome Darius Force e é um joguinho cativante mesmo não sendo nenhum Axelav.

O lance é mágico, você comanda uma espaçonave que precisa destruir tudo o que pinta pela frente enfrentando várias fases e chefes. E sempre pegando itens que aumentam o poder de seus tiros. Dá pra jogar a dois, como em Darius Twin, o desafio é animal. Os gráficos não são nada demais, mas chegam a lembrar o final de Darius 3 e não fazem feio. Bem, se você gosta de games de nave, pode ir atrás que a gente está aqui.

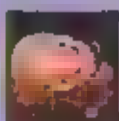
Telinha maneira

Antes de começar o game, escolha uma das três espaçonaves. Todas têm oito níveis de tiros; basta pegar os itens no caminho.



O legal desta tela é que você pode visualizar todas as variações de tiros.

ITENS



Aumenta o poder de seus tiros.



Dá um escudo protetor para sua espaçonave.



Vale uma vida extra.

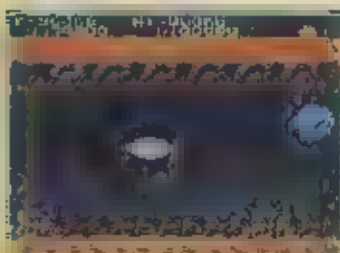
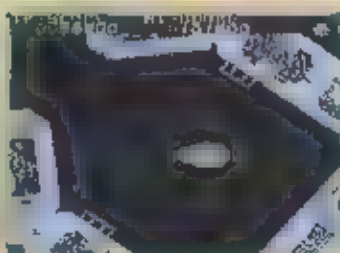
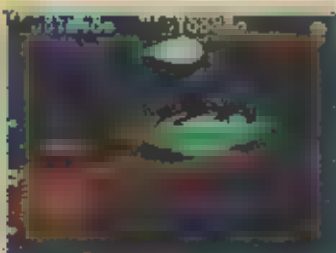
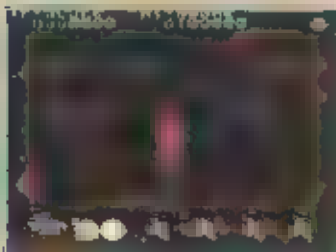
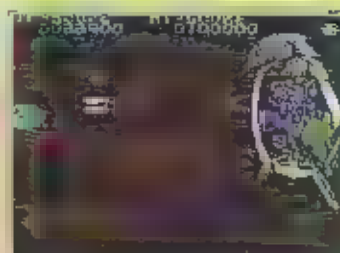
COMANDOS

B	bomba
Y	tiro

5-0-1-1-5
NÍVEIS DE DIFICULDADE:
EASY, NORMAL E HARD



Super Nova tem quinze zonas em ordem alfabética, de A até O. A dificuldade é crescente.



RIDER MACHINE

Mais um game de corrida pintando no pedaço: motocicletas envenenadas numa prova cheia de trapaças. Você pode chutar e até explodir os adversários com mísseis. Mas pode ir tirando o cavallinho da chuva. Rider Machine pisa feio no tomate. Os gráficos são capengas, a som dá sono e o desafio é ridículo. Uma pena. Afinal, a ideia do game é divertida. Ainda mais que é inspirada num bom seriado da TV japonesa: o de Blackman, o corredor mascarado.

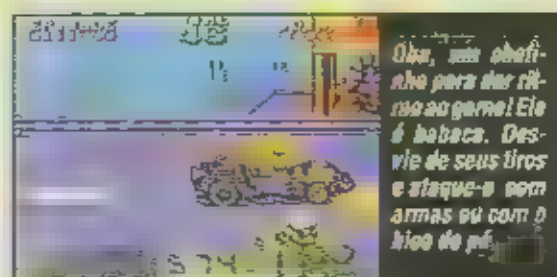
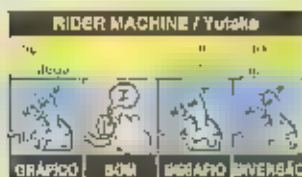
Visual japonês

O visual do jogo é totalmente japonês, bem próximo dos primeiros games para MSX. A expressão facial dos personagens não muda nunca: os desenhos têm sempre os mesmos traços. Mas isso não é grave. Pior é a ação. Devagar, quase parando. Nem armas, mísseis e chutes quebram a monotonia. E olha que você voa a mais de 600 km/h. Incrível! Uma moto mais rápida que a maioria dos aviões. V de game é demais!

Road Rash de quinta

O objetivo da Yutaka Software, produtora do jogo, é claro: fazer um Road Rash para Super NES. Mas que imitaçãozinha sem-vergonha! Parece que os caras jogaram Road Rash, mas não entenderam patavina. O grande barato deste tipo de game é a ação, a rapidez. Andar a 600 por hora e ter a sensação de estar em slow motion é uma prada. E não tem a menor graça.

Apesar de ser bem fraquinho, Rider Machine pode render uma tarde divertida. Principalmente no Versus Mode. Desafie um amigo para uma partida. O mais provável é que vocês decidam ir correndo à ocadora alugar um outro game mais esperto. Se der pra encarar, vá em frente. Mas lembre-se: Rider Machine é devagar demais, cara. Talvez vocês possam curiar.



COMANDOS			
B	Chute	Y	Arma
A	Defesa	L	Freia
X	Miss	R	Acelera

B.O.B.

Passwords! - A loja está completa de códigos para todas as fases do game do robô.

Nível Goth	Nível Angelena
Area 1: 000000	Area 1: 672451
Area 2: 171058	Area 2: 272578
Area 3: 950745	Area 3: 652074
Area 4: 472149	Area 4: 267648
Nível Ultraworld	Area 5: 462893
Area 1: 743690	Area 6: 583172

Area 2: 107328
Area 3: 144895
Area 4: 775092
Area 5: 481376

Poder máximo - Vá até a loja de Continuação no início do jogo e digite o seguinte código: 196420. O game dirá que esta password não serve. Não dê a mínima e aperte Start. Quando a partida começar, você terá poder máximo em TODAS as armas. Assim fica fácil, né?

FINAL FIGHT 2

Lute com o mesmo personagem. Na tela de apresentação, pressione de optar entre 1 ou 2 jogadores. Pressione B para jogar sozinho. Pressione A para jogar com um amigo. Pressione L e R ao mesmo tempo. A tela ficará azul. Selecione dois jogadores e vá até a tela de escolha do personagem. Faça o segundo jogador escolher o lutador com que ambos desejam jogar e selecione o mesmo personagem para o primeiro jogador. Ambos lutarão com o mesmo cara, só que com habilidades diferentes.

VEGAS STAKES

Quebre a banca - Que tal descolar 10 milhões de dólares? Vá apostando nos caça-níqueis e salvando o game sempre que ganhar. Quando descolar uns 100 mil, salve novamente e vá tentar sortear no Blackjack. Com essa grana toda você será admitido até no Laurel Place, onde só rola a aposta alta. Aposte todo o dinheiro. Se perder, dê Reset e tente novamente. Saia sempre que ganhar. Desse jeito, você será um milionário em dois termos.



Gunstar Gunstar Gunstar Gunstar



Zás-trás! Este game de ação parece turbinado. Tudo acontece muito rápido. São tiros e mais tiros, inimigos insistentes e outros desafios espertos. Os gráficos misturam várias sacadas de Sonic com lances de games de ação e jogos espaciais. O resultado é fantástico. Com visual refinado, sonzeço de hora e resposta perfeita, Gunstar Heroes é viciante.

A criatividade é o ponto alto do game. As quatro primeiras fases podem ser feitas na ordem que você bem entender. Daí pra frente, a loucura é total. Uma única fase que vale por dez. É tudo tão alucinante que até respirar fica difícil. Um arraso!

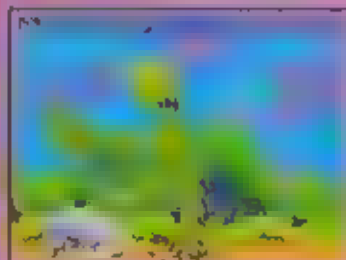
A história é a manjada "vamos resgatar a namorada". Mas nem este papo babaca consegue estragar o game. Para chegar à sua amada, você dispõe de quatro armas diferentes. E elas podem ser combinadas para obter um tiro totalmente animal. A mais esperta é o laser teleguiado. Uma rasteirinha no mano a mano também funciona legal.

Como todo grande game de ação, Gunstar Heroes tem a opção para dois jogadores. Assim, o jogo não enjoa rapidinho. E o desafio muda a cada partida. Por falar nisso, tente jogar sozinho no nível Hard. Serão horas de teste de habilidade e paciência. Portanto, aí vai, uma dica: jogue a do até pegar as manhas. Este game é sensacional. O que você está esperando? Corra atrás de Gunstar Heroes. Já!

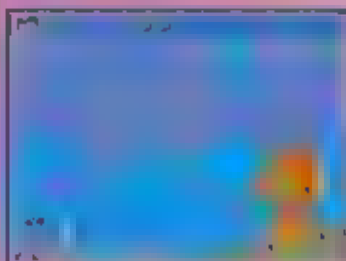


Todas as fases, até o final

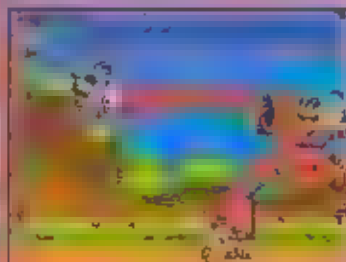
Fase 1



Primeira subchefe. Fique no meio da sua chule, atuando sem po. ar



Segunda subchefe. Fique no meio da sua chule, atuando sem po. ar



Terceira subchefe. Fique no meio da sua chule, atuando sem po. ar

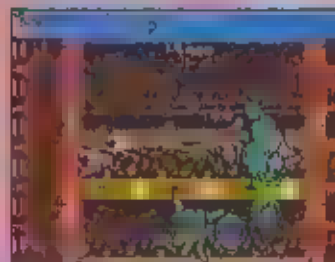
Fase 2



Para mudar de lado neste desafio maluco, aperte C duas vezes com ajuda do Directional



Chute. Acerte o em qualquer lugar. Procure ficar em cima dele



O cara se transforma outras vezes. Vá atrás dele e atire sempre

PER DENTRO DOS TIROS



Tiro forte



Tiro teleguiado

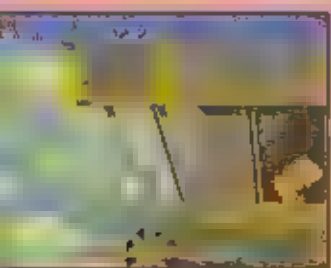
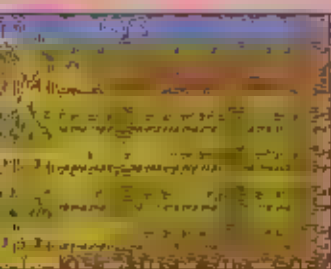


Laser



Tiro de fogo

Foto 3



Logo o alvo, troque para o modo de mira e atire no alvo.



Entre no meio das pernas do soldado e atire no ventre dele.



Finalmente o chelo. Fique pendurado na parte baixa do helicóptero girando todo louco.

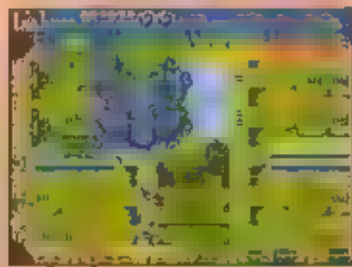
Foto 4



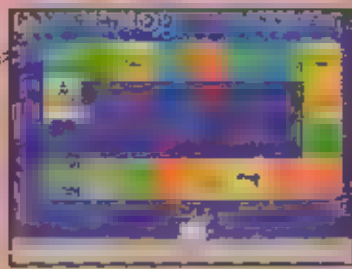
Agora volte para o helicóptero e atire nos soldados que estão dentro dele.



Lutando o mano Acabou, começa a na base da resenha.



Depois de atirar no helicóptero volte para o alvo e atire no alvo. A missão está concluída.



Logo o alvo, troque para o modo de mira e atire no alvo.

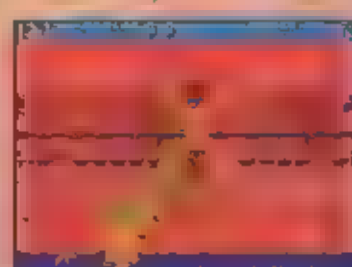
Foto 5



Agora volte para o helicóptero e atire nos soldados que estão dentro dele.



Esse dos canhões está na base da resenha.



Depois de atirar no helicóptero volte para o alvo e atire no alvo. A missão está concluída.



Essa criatura é feita de botas. Fique esperto. O tiro azul sobe e o amarelo desce. Desvie e mande ver.



Logo o alvo, troque para o modo de mira.



Logo o alvo, troque para o modo de mira.



Logo o alvo, troque para o modo de mira.

MEGA

PROSYSTEM

É UM BARATO, AT HORA DA COMPR

*Com o prosystem 8 e os joysticks SUPER PRO você só
não vai debulhar o bolso de seu velho*

PROSYSTEM 8

- Compatível com nintendo 8 bits
- 2 Joysticks SUPER PRO 8
- 1 Cartucho 72 pinos
- Balun, cabo RF e fonte de alimentação

PROSYSTEM 8 BABY

- Compatível com nintendo 8 bits
- 1 Joystick SUPER PRO 8
- Balun, cabo RF e fonte de alimentação

Chips do Brasil

A VENDA NOS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS
VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644



NA



LANCAMENTO

SUPER
PRO



SPIDERMAN



O Homem-Aranha está em apuros. Seu eterno inimigo o vilão Kingpin, divulgou notícias mentirosas para prejudicá-lo. Agora todos acreditam que o Homem-Aranha armou uma bomba devastadora para explodir a ilha de Manhattan. A engenhoca nuclear está programada para explodir em 24 horas.

Você tem apenas uma hora para localizar a bomba, desativá-la e desmascarar Kingpin. Como pimenta nos olhos dos outros é refresco, sua namorada Mary Jane é raptada. Então, você precisa também resgatar sua amada. Vida de super-herói não é moleza.

Rolê na cidade

Depois das animações de abertura, um grande mapa pinla na sua frente. Ele representa Nova York. Há três círculos com a carinha dos vilões de cada fase. Você pode fazer as fases na ordem que der na telha. Não importa. De um jeito ou de outro, o confronto final é sempre contra Kingpin.

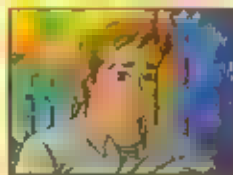
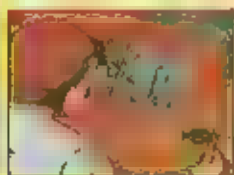
Para salvar sua cidade, você dispõe de algumas armas e golpes. Magia de leia, feia que prende, feia tipo Tarzã, soco, chute e voadora. A leia (Web) se não é contada no modo Easy. Portanto, trate de economizar. OX? Você só tem uma vida. Quando a energia acaba, adeus. Mas sem trauma, pois o game tem Continues ilimitados.

A música

Spider-Man X Kingpin para Sega CD é uma versão melhorada do cartucho original para Mega. As fases são maiores, os movimentos estão mais rápidos e as animações são de tirar o fôlego. Isso sem falar no som. As músicas são perfeitas. Rolê de tudo um pouco: rock, pop, temas instrumentais e outras maravilhas. Nota 10!!

Este game chegou para provar que um bom software é tão importante quanto um console inovador. Ligue para aquele amigo que tem Sega CD e programe uma noite de regada a gráficos alucinantes e sonzago empolgante. Aproveite o game até o final e veja o triste fim de cada chefe.

DE OLHO NA APRESENTAÇÃO



Doctor Octopus



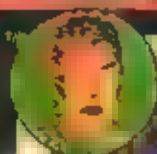
Fuente de energia. Através dela, ele pode controlar os braços mecânicos de seu corpo.



Electro



Ele é capaz de controlar a eletricidade e pode gerar raios de energia.

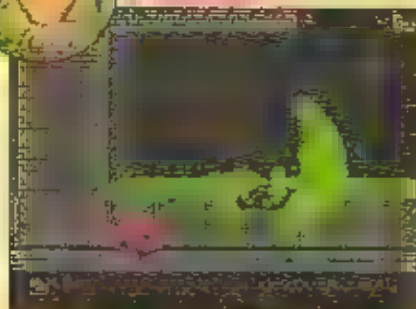
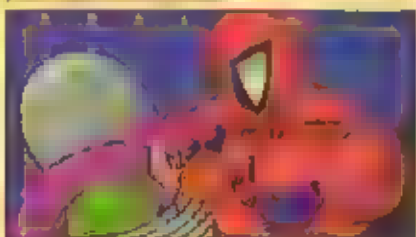


Sandman



Ele é feito de areia e pode se transformar em uma montanha de areia.



[illegible]
$$f_1, \dots, f_r \in R, \quad f_1^2 + \dots + f_r^2 = 1$$


CONTINUE ESPERTO



1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 26

PINBALL



1999 2000 2001
 2002 2003 2004
 2005 2006 2007
 2008 2009 2010
 2011 2012 2013

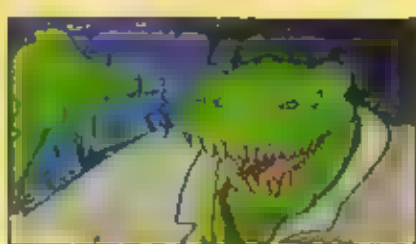


Book _____

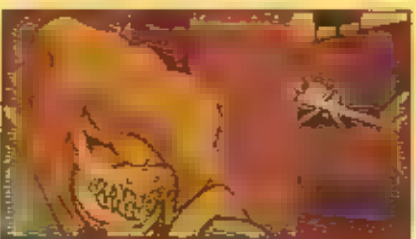
Page _____



1



$\frac{1}{n} \sum_{i=1}^n x_i = \bar{x}$





1. $\frac{1}{2} \times \frac{1}{2} = \frac{1}{4}$
 2. $\frac{1}{2} \times \frac{1}{2} = \frac{1}{4}$
 3. $\frac{1}{2} \times \frac{1}{2} = \frac{1}{4}$

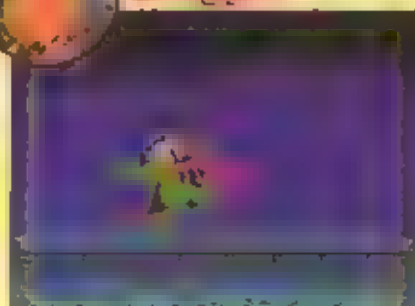
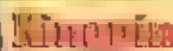


Figure 1. The effect of the initial concentration of the monomer on the polymerization of *l*-lysine. The polymerization was carried out at 30°C for 24 h. The initial concentration of the monomer was 0.05, 0.1, 0.2, 0.3, 0.4, 0.5, 0.6, 0.7, 0.8, 0.9, and 1.0 mol/L. The initial concentration of the catalyst was 0.001 mol/L. The initial concentration of the initiator was 0.001 mol/L. The initial concentration of the solvent was 0.001 mol/L. The initial concentration of the buffer was 0.001 mol/L. The initial concentration of the water was 0.001 mol/L. The initial concentration of the other components was 0.001 mol/L.

SUPERDICA

[illegible]

6. The first two rows of the matrix are identical, so the rank is at most 2. The first two rows are linearly independent, so the rank is exactly 2.

Aladdin

CONFIRA
AS CINCO
ÚLTIMAS
FASES DESTE
GAME DAS
ARÁBIAS

Na edição anterior, debulhamos este game sensacional até o momento em que Aladdin encontra a lâmpada mágica. Agora, vamos ao desfecho desta aventura que ficou igualmente amuleta para o cinema e para o videogame. Não poderia dar outra, né? Os gráficos estão pra lá de Bogdá. União entre Sega e Disney dispensa comentários... Vamos ao jogo!



Caverna de lava

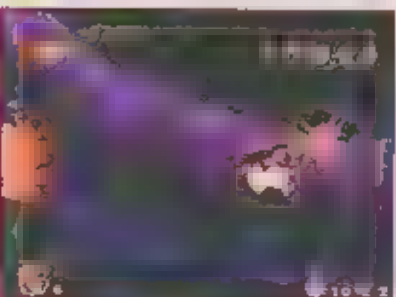
Fogo por todos os lados. O mais chato aqui são as pedras e gantes que correm atrás de você. E tome cuidado com as gotas de lava.



Não fique muito tempo sobre estas plataformas na lava. Senão você pode afundar.



Olha a vida extra no ar. Bem acima desta plataforma na lava. Se a esperar, e pegar a rapidinha.



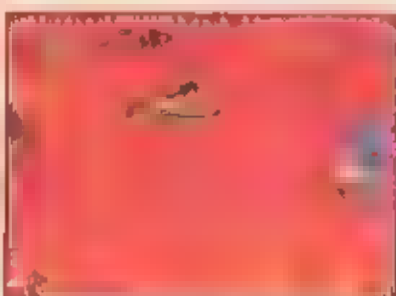
Pegue outra vida extra neste corredor mas suba pulando para que a pedra não alcance você.

Tapete voador

É superparecida a uma fase de bonis. Você dá o maior rolê de tapete voador procurando itens e se desviando de obstáculos.



Nesta fase, o tanre e encher a sacola de maçãs, vidas extras e gemas.



Obedeça a direção indicada nas mãos que aparecem pela frente. Você pode seguir por cima ou por baixo.



Quando pular o ponto de interrogação, vá preferencialmente por baixo.

Dentro da lâmpada

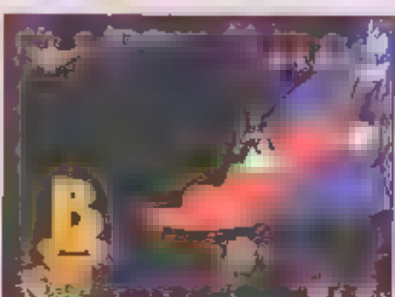
Uau! Na lâmpada do gênio tem até Mega Drive. Siga sempre a direção das setas de madeira. Use as cabeças de gênio pra pular mais alto.



Os caminhos de luz são legais, mas você tem que ficar pulando para não cair. Os braceletes são sólidos e mais seguros.



Acorda, meu. Olha a cabeça do gênio escondida atrás do leito de luz.



Antes de dar o tora da fase pela língua do gênio, pegue duas vidas extras: uma em cima e outra embaixo.

Palácio do Sultão

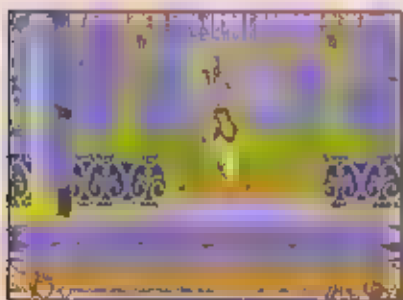
Aqui, tapete voador é o que liga! E tome cuidado para não cair na água OK?



Pule de sarça em sarça para não morrer enfiado nas torres. Não caia na água com os peixinhos que cuspem em você.



Pegue um coraçãzito perto desta corda.



Solte o macaquinho, dando altas cabeçadas na jarda.



Jogue moedas na papagaio e dê espadadas nas outras bichas que vêm para peneirar.

Palácio de Jafar

Vá zitar um pouco e agora é pra ir e correr atrás do prejuízo. Vá por aí delonando as estátuas nas plataformas.



Sempre há algum item atrás das colunas vascochei.



Esta é a única pilar em que você pode subir. Aproveite.



Chafariz. Ele atrai você com uma magia branca. Jogue moedas entre uma magia e outra. E quando acabar o estoque



vá para o canto da sala e pegue mais quatro moedas na plataforma perto do mago. Ele, por sinal, transforma-se em serpente

AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP 2

Corra de moto - Sim, você eu diretor dá pra correr de moto neste game. Mas é complicado. No início do jogo, escolha World Championship, New Game e use a palavra Hang-On! no lugar do seu nome. Mas atenção: use o hífen pequeno e o sinal de exclamação. Em seguida, faça tudo como se fosse iniciar uma corrida, mas em vez disso, volte-se dela e salve em segunda. Depois do Reset Reinicie escolhendo Free Practice. Nessa tela, na hora em que aparecerem as opções Grid e Laps, aperte ↓ + A. Se em seguida aparecer a tela de escolha de marchas, pode soltar estes comandos porque o truque deu certo. Senão, aperte de novo até aparecer. Aí escolha o tipo de câmbio e inicie a corrida. de novo, no meio dos carros de F1. Não é legal?

SEI SÉCULA DE A FUNTION

Mais velocidade - Este truque é para colocar até velocidade 5 no modo Champion Edition. Mas atenção: para fazê-lo, você precisa de uma cópia do jogo. Ligue o jogo e deixe a apresentação rolar. Quando a imagem do prédio estiver sumindo, faça rapidamente a sequência ↓, Z, ↑, X, A, Y, B e C.

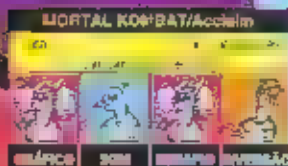
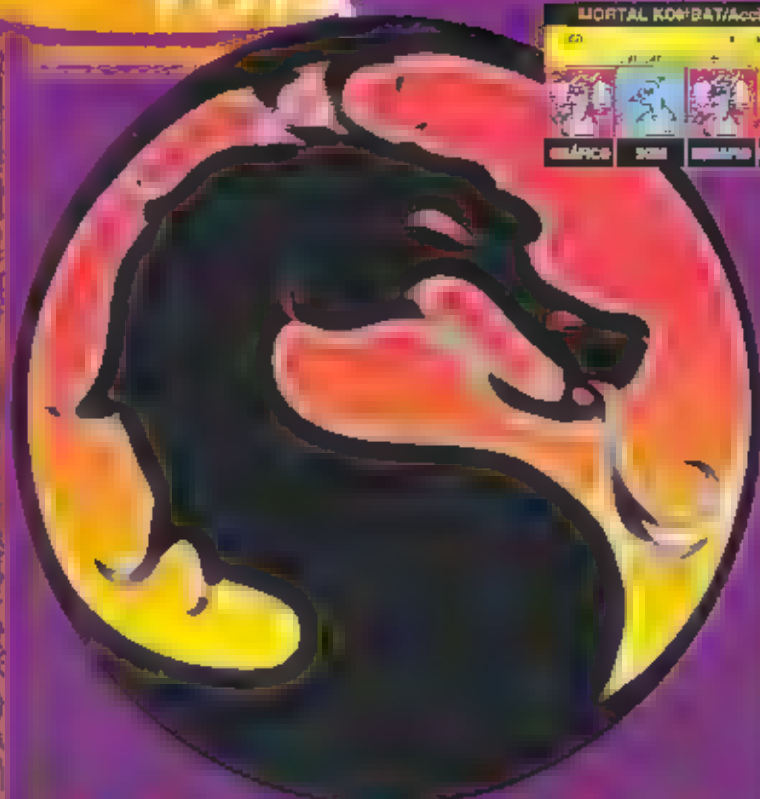
JULIA'S PARK

Passwords - Aí vão as senhas pra você jogar com o Dr. Grant, começando do estágio que quiser:
Fase 2 - 2991102Q
Fase 3 - 4UFV1068
Fase 4 - 6VI7H020
Fase 5 - 8VVV0R61
Fase 6 - AVVVQJ6Q
Fase 7 - CV3NUL6L

HUMANS

Password - Você não precisa jogar todas as 80 fases para ver o final do game. Vá direto para o último estágio com a password XPMNWJKEVQZ.

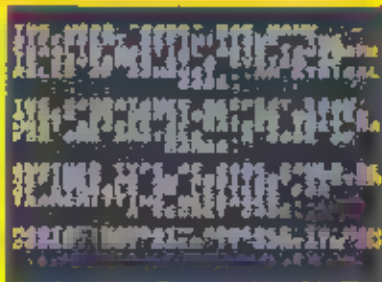
PRONTO.
VOCÊ SALVOU A PRINCESA.
O FINAL É TODO SEU.



MORTAL KOMBAT

CODIGO PARA O MODO MORTAL

Na tela em que aparece o texto sobre o código de 10 minutos, atores faça a seguinte sequência: 2 1 2 ↓ ↑ Se o traço de cima certo vai aparecer a frase: Now enter in the Combat (Agora entre no combate. "A" é so letonari!)



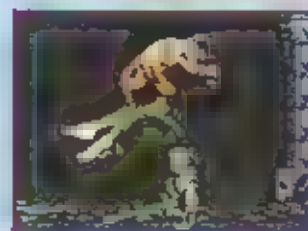
Menos um

Quando você começa a jogar Mortal Kombat, o jogo te dá uma dica sobre como jogar. Mas se você quiser saber mais sobre o jogo, veja a lista de personagens e suas habilidades. O jogo é muito divertido e você vai se divertir muito jogando. O jogo é muito divertido e você vai se divertir muito jogando. O jogo é muito divertido e você vai se divertir muito jogando.

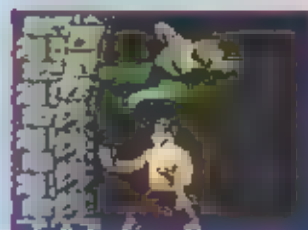
OS GOLPES DA GALERA

Mortal Kombat por Master traz todos os golpes da versão Arcade e o jogo também tem a tela de Agora entre no combate. Na tela de Agora entre no combate, os comandos dos golpes.

SONYA



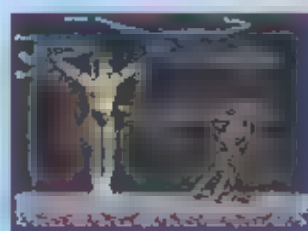
Seu soco: 2 1 2 ↓ ↑



Seu soco: 2 1 2 ↓ ↑

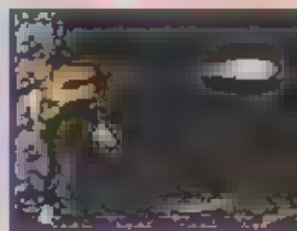


Seu soco: 2 1 2 ↓ ↑



Golpe Mortal: → → ← ← ↓ ↓

LIU KANG



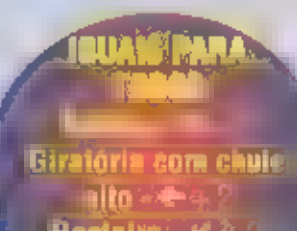
Ma y: 2 1 2 ↓ ↑



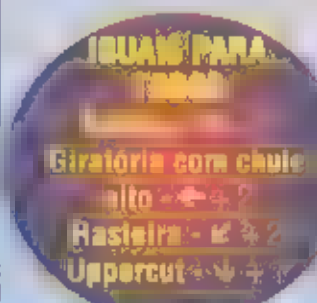
Ma y: 2 1 2 ↓ ↑



Golpe Mortal: → → ← ← ↓ ↓



Golpe Mortal: → → ← ← ↓ ↓



LUTADORES SÃO DE VERDADE

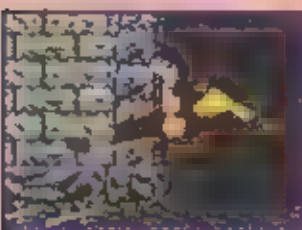
A produção de Mortal Kombat foi tão requintada que a Acclaim contratou lutadores profissionais para representar os golpes. Só o Goro é de mentirinha. Veja quais atores vivem os personagens do jogo. Na tela da TV nem sempre dá pra ler:

Rayden	Carlos Pesina
Johnny Cage, Scorpion e Sub Zero	Dan el Pes na
Sonya	Ho Sung Pak
Liu Kang e Shang Tsung	Ho Sung Pak

OS GOLPES
MORTAIS DE SONYA,
LIU KANG E
SCORPION NAO
MUDAM COM A
SEQUÊNCIA SECRETA
SCORPION



1. Sonya Blade - Judo - ← + + 1

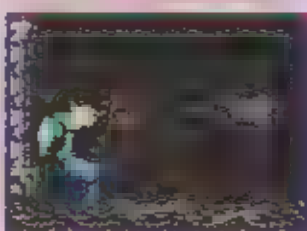


2. Sonya Blade - Judo - ← + + 1

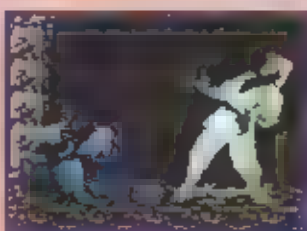


3. Sonya Blade - Judo - ↑ ↑

SUB ZERO



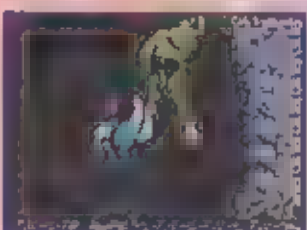
1. Sub-Zero - Judo - ← + + 1



2. Sub-Zero - Judo - ← + + 1



3. Sub-Zero - Judo - ← + + 1



4. Sub-Zero - Judo - ← + + 1

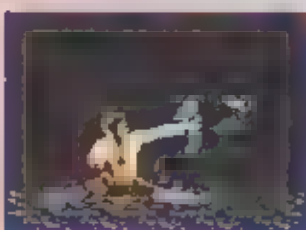
J. CAGE



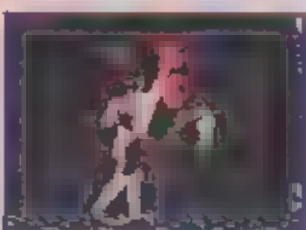
Green Flame (Magia) - ← + + 1



Split Punch (Espacato com soco) - ← + + 1



Split Punch (Espacato com soco) - ← + + 1



Golpe Mortal com codigo - → + + 1

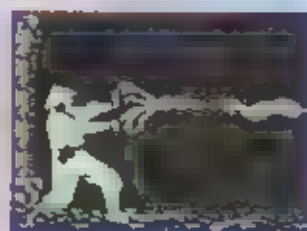


Golpe Mortal com codigo - → + + 1

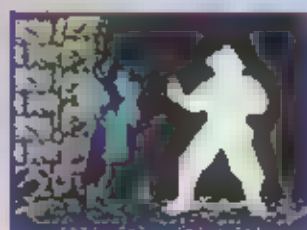
RAYDEN



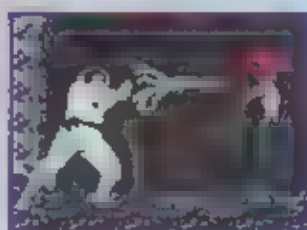
Ta-pedo - ← + + 1



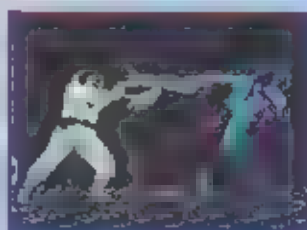
Lightning Throw (Magia) - ← + + 1



Ta-pedo - ← + + 1



Ta-pedo com codigo - ← + + 1



Ta-pedo com codigo - ← + + 1



COMANDOS
1 Soco 2 Chute

FINAL DO GAME

Goro e Shang Tsung são os chefões finais do game. E são difíceis pacas! Prepare-se



1. Goro Use
teleportação, dardo e
Uppercut várias vezes

2. Shang Tsung Use
Mortal Kombat
do com a magia do
crânio de fogo



AÇÃO



Príncipe de Persia é um jogo de ação e aventura desenvolvido pela Jordan Mechner e publicado pela Brøderbund. O jogo foi lançado em 1989 para o sistema de computadores Amiga e em 1990 para o sistema de computadores Macintosh. O jogo é considerado um dos melhores jogos de ação e aventura já produzidos.



PRINCE OF PERSIA

Em busca da Princesa

Armadilhas e poções



**PASSAR PELAS
LANÇAS ANDE
DEVAGAR
SOBRE ELAS ATÉ
QUE SE ABAI-
XEM**

PRINCE OF PERSIA



PASSWORDS

Se quiser pular etapas, use estas passwords.

Fase 2	MOKHJ
Fase 3	KNL MIM
Fase 4	EGBFBB
Fase 5	QI HM
Fase 6	HHMDJ
Fase 7	KHEJ
Fase 8	NK KCF
Fase 9	JEGFBL

DE OLHO NAS POÇÕES

Durante sua missão, procure as poções mágicas que o ajudarão a alcançar a princesa. Às vezes, elas estão bem escondidas. Veja para que serve cada uma

VERMELHA	É venenosa e mata um ponto de vida
AZUL	Restaura um ponto do máximo da vida
VERDE	Acrescenta um ponto de vida
LILÁS	Faz você flutuar

COMANDOS

Direcional	Saltar na vertical, abaxar, correr para esquerda ou direita conforme a seta
Botão 1	Saca a espada, a acara e agarra-se em teatadas
Botão 1 + → ou ←	Andar devagar
Botão 2 (com a espada)	Defende-se
Botão 2 + → ou ←	Saltar
↓ em cima de item	Usar o item

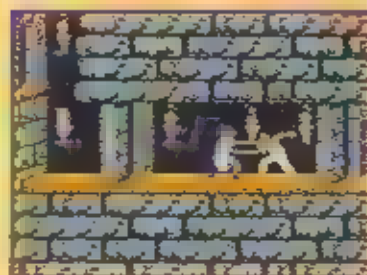
Um rolê pelas fases

Como Prince é um jogo superdifícil, complexo e longo, aqui vão algumas dicas das primeiras fases e suas passwords. Pegue no manual para usar nas fases seguintes.

Fase 1

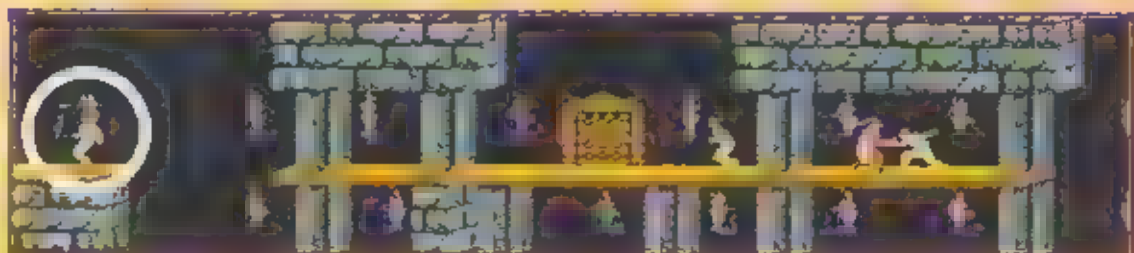
Antes de sair em busca da princesa, encontre uma espada que está à esquerda. Pegue-a e volte pelo mesmo caminho.

O ataque é a melhor defesa. Ao enfrentar os guardas, não pare de atacar.



Fase 2

Você está numa parte baixa do calabouço e precisa subir para achar a saída. Sem preguiça, pular um guarda perto de um abismo, pule atacando se não ele empurrará você no buraco.



Passa direto pela porta fechada e vá em frente para a esquerda. A tala que abre a saída é esta que indicamos no mapa.

Fase 3

Nesta fase de dois níveis, você precisa vencer o chefe. Ele é um esqueleto que se move rápido.



Empurre o esqueleto para o buraco, assim ele não vai incomodá-lo.

Fase 4

No porta de saída, a nação inteira é invadida. Você abre a porta, mas não pode encontrar o príncipe. Ele é o mago e rouba sua alma.

Atravesse o espelho sem parar. Nas fases seguintes, você consegue sua alma de volta.



Fase 6

Esta é a única fase em que não há porta de saída. No final dela, você acha sua alma. Cuidado.

Pule para o outro lado. Sua alma fechou a porta na sua cara. Sofra separa-passar para a próxima fase.



Fase 7

Você inicia esta fase caindo. Aperte o botão 1 para abrir a porta e na primeira barreira que encontrar.

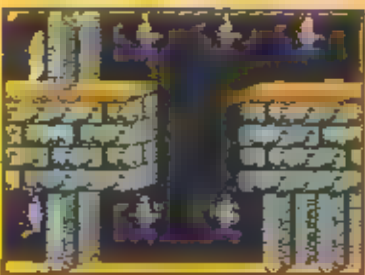
Use a poção 1-las para conseguir chegar mais rápido à porta de saída.



Fase 8

Após todos os perigos, pinta a porta de saída. Mas a porta que você utilizou para chegar até aqui vai se fechar.

Sua grande ajuda é o ratinho que aparece para abrir a porta.



DAQUI PRA FRENTE É COM VOCÊ. PRINCE OF PERSIA EXIGE PERSISTÊNCIA. MAS VALE A PENA.



FATAL FURY 2

Pode ir torcendo o nariz. Fatal Fury 2 é mais uma pirataria safada. Uma tal de Cony Soft "adaptou" o maravilhoso game de Neo Geo para o Nintendo. Legal, mas dá um tempo. Vamos com calma, galera. O jogo da SNK tem nada menos que 106 Mega de memória. É muita areia pro caminhãozinho do seu console de 8 bits. Numa boa. Seria demais até para os videogames de 16 bits.

Se você já viu algum pirata descarado como Mario Fighter, Street Fighter 4 e aberrações do gênero, já sabe qual é o esquema. Os caras tentam copiar os golpes do game original, mas falta memória. Então, para resolver a questão, recriam personagens com nomes diferentes e colocam uns cenários que perdem de 10 o 0 dos games de Atari.

Colleges of

Se os leões são nojentos, a música é horrível. Um beep-beep repetitivo e muito chato. O pior de tudo é a movimentação dos lutadores. Os golpes são quase impossíveis de se executar. E quando, depois de um esforço incrível, você consegue fazer um deles, pode não ver nada disso mesmo. É como pegar pau de api-

Saca aí algumas falhas que de vez em quando aparecem na tela, tipo o sumiço de uma parte do um personagem? Pois são falhas de sprite, da movimentação dos pontos coloridos na tela. Mas conhecidos como paus de sprite, estes defeitos tiram o prazer de qualquer jogador um pouco mais exigente.

Pancadaria capensis

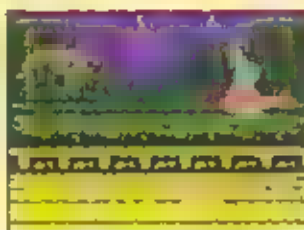
Você deve estar se perguntando: "pô mas se a AÇÃO GAMES achou o jogo tão ruim porque deu uma página da revista pra ele?" Resposta dupla. Primeiro porque vários leitores escreveram e ligaram perguntando qual era a do game. Segundo, e mais importante, é nossa obrigação dar uns toques para que ninguém faça nossos leitores de troias.

Se você quiser alugar este game, vá em frente. Mas fique sabendo que é roubado. E das portas. Agora, se o seu lance é dar umas portadas só para desencanar, ligue o som no último e encare umas partidas. Mas neste *Fatal Fury*, quem fica furioso é você.

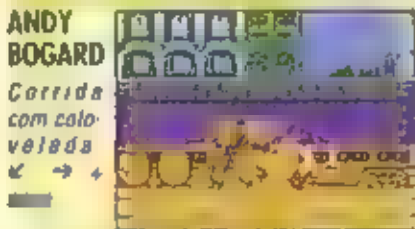


Esta galeta toda faz parte do game. Pena que alguns personagens só tenham nomes trocados.

GOLPEZINHOS ESPERTOS



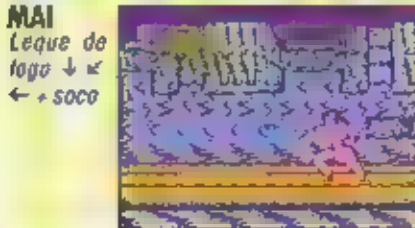
TERRY BOGARD
Parafuso
↓ ↑ +
SAGA



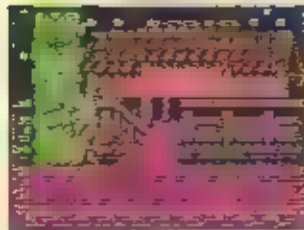
ANDY BOGARD
*Corrida com colo-
velada*



KIM
Facão. ↓
(2 segundos). ↑ +
chufe



MAI
Leque de
fogo ↓ x
← + soco



CHENG
Spirits
←, → +
SPEC



**CADÊ JOE HIGASHI E
BIG BEAR? ELES NÃO FAZEM
PARTE DO JOGO. SORTE DELES.
FICARAM LIVRES!!!**

THE PUNISHER

Mais trus - Que tal, de onar astrologo com 25 horóscopos, cada um carregado com 25 trus? Então segue só: na "caixa" que aparece com os cartazes dos criminosos procurados, pegar e colocar a seguinte sequência: A, B, 3, ↑, ↑, ↓, 6 A. Um bom diferencial vai focar-se você viver até a sua prisão direta! Depois é pegar e fazer a sequência e sair arrependido.

STRIDER

Password - Se você está de volta a esta fase da África, use o mesmo nome de usuário e senha.

SUPER SPY HUNTER

Turbine seu carro - Ex. que -
por momento do que
pode deixar seu carro
verbas. Basta apertar o "Assa
entrar com a sequência ↑ ↑
B → → B ↓ B ← ← A. A. A.
para. E veja do que seu carro
sua.

MEGA MAN

Mais poder - Sabia que seus filhos podem ficar mais poderosos com um simples truquinho? Basta apertar Sweet no momento em que um tiro estiver a nado o inimigo. Experimente 1 milha e veja com o você derrota tudo mais rápido.

TERMINATOR 2: THE JUDGEMENT DAY

**Códigos para Game Genie - Se
você tem este acessório, altera-
resistente mais duas passwords
no seu livrinho. Para energia in-
finita GXVTXZAX. Para o
supernúcleo, XN'VOSOKN.**

A NOVA MANIA NACIONAL.



JÁ GANHOU SEU PRÊMIO?

Ter um cartão SUPERTESOURO e não conferir é a mesma coisa que ganhar um carro importado ou muitos outros prêmios e não saber. Cadê o seu cartão? Você se lembra onde guardou, não é? Então entre na onda das pessoas que já estão ganhando em todo o Brasil. Tenha o cartão sempre com você. E fique ligado toda semana nos Painéis da revista *Contigo!* Não perca nenhuma edição. Concorra para ganhar.



**Toda semana
na revista *Contigo!*
NAS BANCAS**

Para obter mais informações sobre o cartão e a promoção, ligue para: (011) 853-0086, (011) 852-4821 e (011) 883-4621. Os Painéis também serão divulgados na sede da Ed. Azul (SP e RJ).



PROSÓCIMO

MAZDA

SANYO

FORTE

SUNAM

SEIKO

PROVIDENCE PRISER

SINGER

DAKOT

DYNACOM

ARNO

PLAYBOY

MYTHERUS

YASHICA

ZEONY

Top Prêmio

BOUQUET

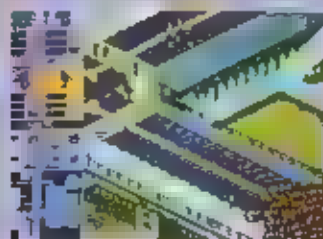
APOIO



Como jogar

AS MISSÕES

Você é um executivo e controla um sindicato europeu. Além do poder, você dispõe de uma grande verba para comprar armas e outros equipamentos. Se sua equipe for bem sucedida, ganha o território onde a batalha rola. As missões são diferentes para cada país do futuro. Em *Syndicate*, você está numa nave-mãe acima da cidade, observando sua equipe trabalhar através de um monitor holográfico. O briefing determina o tipo de missão, talvez você tenha de roubar armamentos ou informações, cometer atentados contra alguém importante, fazer novos agentes ou simplesmente arrasar com os inimigos e ocupar as terras. Para conquistar mais regiões, seu agente pode estar sozinho ou até com mais três parceiros.



Escolha no menu à sua esquerda no máximo 8 itens mais adequados para sua tarefa.



Cada missão que você enfrentará rolará num país diferente. Ao todo, serão 50 missões. Ufa!

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

IBM PC AT 386. Clock de 25 MHz, com 4 Megabytes de memória Ram e 11 Mega livres no Hard Disk. Monitor VGA e placas de som SoundBlaster.

SYNDICATE/Electronic Arts

Estratégia

Localiza



GRÁFICO

SOM

COMANDO

DIVERSÃO

RECURSOS

PARA A BATERIA

PERSUADERTRON

Com ele você faz novos agentes.

PANIC MODE

Quando estiver cercado, sem tempo e não souber pra onde atirar, ative o Panic Mode. Ele saberá o que fazer.

SCANNER

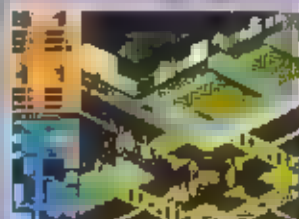
Melhora a visão do mapa no canto esquerdo inferior. Daí, informações importantes.

MEDICAL KIT

Enche seu medidor de vida.

VEÍCULOS

Trens, metrô, carros. Facilitam o transporte, mas é mais seguro andar a pé.



Use veículos apenas quando necessário. Eles são rivais fáceis e podem explodir com você dentro.

EQUIPE COM ACABETE

PEITO
Proteção

BRAÇOS E PERNAS
Aumentam a velocidade e
precisão

CÉREBRO
Maior inteligência e menos
vontade própria

OLHOS
**INFRAVERMELHOS/
TARGET**
Boa mira

CORAÇÃO
Conservar o ritmo do
batimento cardíaco

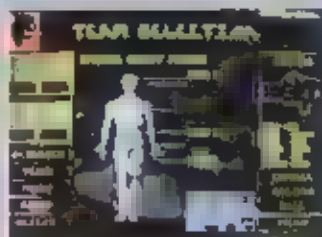
ESCOLHA SUAS ARMAS

BÁSICAS - Pistola e Shot Gun - curto alcance e baixo poder de fogo. São baratas

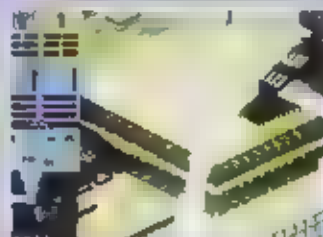
DE ASSALTO - Mini Gun, Lança-coximas - impacto forte

AUTOMÁTICAS - Long Range e Uzi - são médias

PESADAS - Lasers Gauss Gun - mais fortes, grande poder de fogo. São as mais caras



Este é seu melhor armamento: duas
Mini Guns, um Laser e uma Uzi,
como reserva



Olha só poder de fogo desta Gauss
Gun. Use-a com moderação, pois
custa muito caro recarregá-la

SEUS INIMIGOS

AGENTES INIMIGOS - são
cyborgs que se vestem iguais
a você e apenas se diferenciam
pela cor do gorro que identi-
fica o sindicato. No scanner
aparecem como pontos ver-
melhos.

A POLÍCIA - é no ensaio des-
de que você não saque sua
arma. No scanner aparecem
em pontos azuis

O ALVO - é o objetivo da mis-
são. No scanner ele faz um
bip e você o reconhece pelas
ondas que emite. Vá atrás.

OS GUARDAS - são merce-
nários do Alvo. Dependendo
do país, usam diferentes
roupas. Usam as mesmas armas
do sindicato. São os pontos
cinzas

GRÁTIS PRA VOCÊ COLECIONAR CARDS ANIMADOS

A próxima edição da revista
AÇÃO GAMES traz mais cards
animados Street Fighter 2 com
a ficha dos personagens e os
principais golpes. Chegue na
loja e escolha entre Balrog
e Blanka. Ou então leve os
dois. Seus amigos vão ficar
focando na sua coleção.



**AÇÃO
GAMES**



LEMBRE-SE:

DE 15 EM 15 DIAS, AÇÃO GAMES
TRAZ NOVOS CARDS, COM NOVOS
PERSONAGENS.



OS GOLPES SECRETOS

A série Fatal Fury já está em seu terceiro game para arcade. Também, pudera: o jogo é um mal. Golpes de detonar, com cenários chocantes. A segunda versão, então, veio chapante e tem 106 Mega de memória. E desde que se descobriu que o cartucho traz golpes secretos, começaram a chover pedidos aqui na redação de AÇÃO GAMES. E nesta edição estamos saciando o apetite da moçada. Infelizmente, o horizonte continua embaçado e não dá pra saber nem se vai sair Fatal Fury 2 para SNES. Muito menos, portanto, se haverá golpes especiais. Como não podia deixar de ser, Joe Higashi e os irmãos Terry e Andy Bogard desferem os golpes mais detonantes. Mas a ninja Mai Shiranui não fica atrás. Você vai ver.

Última chance

Cada personagem de Fatal Fury 2 tem um golpe explosivo mortal, que é sua última chance de vencer uma luta. Esse golpe só sai se o seu personagem estiver com apenas 1/3 da sua energia. Mas é fabuloso: arranca 75% da energia do adversário e pode nocautear a figura na hora! Como pão de pobre só cai com a manteiga virada para o chão, você já sabe que esse presente dos deuses tem um preço: alguns golpes têm comandos chatos à beça e exigem muita, mas muita prática mesmo. Como consolo, repare que alguns golpes têm comandos exatamente iguais ou com apenas um botão de diferença. Detone com os personagens que desferem o golpe explosivo com a mesma sequência, até decorar. Agora, Fight!

JOE HIGASHI



SUPERTUFÃO

→ ← ← ↓ ↘ → + B e C

ANDY BOGARD



MORTAL ENERGIZADO

↓ 2s ↘ → + B e D

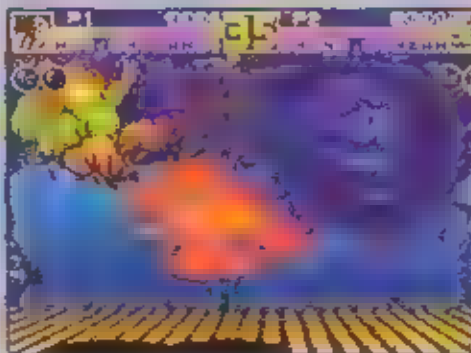
TERRY BOGARD



GEISER MORTAL

↓ ← ← ← → + B e C

MAI SHIRANUI



FERRÃO ARDENTE

→ ← ← ↓ ↘ → + B e C

BIG BEAR



BAFO DE FOGO

→ ↘ ↓ ← ← → + B e C

JUBEI YAMADA



ANTENA LIMITADA

← 2s ↓ ↘ + B e C

KIM KAPHWAN



SEQUÊNCIA COM FACÃO

↓ ← ← ← → + B e D

CHENG SINZAN



BOLA ELÉTRICA

← 2s ↓ ↘ + B e C

A TRAGÉDIA DO ANO EM EDIÇÃO HISTÓRICA



Você vai ter um relato emocionante que culmina com o trágico fim do maior mito dos quadrinhos. Não perca pra não morrer de arrependimento depois.



- Edição especial
- A saga completa
- 160 páginas
- Compre já!
- Nas bancas

*** GAME LOCADORAS ***

NOVIDADES PARA SEU GAME SALOON



1
2
CONTROLE TIME, INDICAÇÃO EM DISPLAY,
CONTROLADOR DE EVENTOS

3
MESA COM COMANDOS PROFISSIONAIS
IDEAL PARA GAME LOCADORAS, GAME
SALOONS, RESIDÊNCIAS, BUFFETS ETC.
ADAPTÁVEL PARA QUALQUER GAME



O Mega Drive é o
próximo passo da
maior evolução da
história da eletrônica
no mundo, o único
que não tem limite
na operação,
qualidade, confiabilidade,
preço, (circuitos eletrônicos
garantidos 5 meses).

GAME SOFT - Trabalho em Tecnologia - 081-1167

OS MELHORES LIGAM AQUI!

900-0353

DISQUE GAME TV

A CADA DIA DICAS
DIFERENTES E OS
MAIORES
LANÇAMENTOS EM
VÍDEO GAMES.

PEÇA PERMISSÃO PARA OS SEUS JOGOS

CUSTO POR MINUTO: CR\$ 80,00



► Bazuca para Super NES com
um cartucho. Sidnei Thomaz da
Costa, tel. (021) 394 9084. Cam-
po Grande RJ

► Coleção completa da Revista
Ação Games. Cristiano Flávio R.
de Castro. Rua Condor 257 V.
Padre Manuel da Costa, CEP
13060-150, Campinas, SP

► Coleção Completa da Revista
Ação Games. Mario Benevenuto
Neto, tel. (011) 273-5170. São
Paulo SP

► Neo Geo série prala. José
Roberto. Rua Bacanis, 217 V.
Formosa, CEP 03987-000 São
Paulo SP

► Nintendo americano com três
joysticks (um turbo) uma pistola e
um adaptador além de 24 fitas.
Alexandre A. Bunka, tel. (011) 274
1027 São Paulo SP

► Super NES completo com três
controles e três cartuchos. Simone
Alves Follosa, tel. (011) 61-0050
(com.), São Paulo SP

► Mega Drive japonês com con-
trole e dois cartuchos. Thiago G.
Ribeiro, tel. (071) 321-8190. Sal-
vador BA

► Mega Drive japonês trans-
codificado com cabo RF. Breno B.
Sebastião, tel. (011) 448-8017, São
Bernardo do Campo, SP

► Master System com 11 jogos,
pistola e óculos 3D. Ricardo
Dalbem, tel. (051) 332-7284. Por-
to Alegre RS

► Master System III completo
com um cartucho. Ricardo
Sakamoto. Av. Delírio Cerqueira
515 V. Silvânia, CEP 06322-060
Carapicuíba, SP

► Master System III com dois
controles e dois cartuchos. Mauri-
cio Paes Ruiz. Al. Fernão Cardim

173, apto. 63, Jd. Paulista, CEP
01403-000 São Paulo SP

► Game Gear com vários cartu-
chos. Luis Cláudio F. M. anda
tel. (061) 568-7352, Brasília, DF

► Hit Top Game com um contro-
le e vários cartuchos. Sérgio
Kameoka, tel. (011) 206-5467 São
Paulo, SP

► Dynavision II com um controle
e dois cartuchos. Cristian Vergamota
Pinto, tel. (085) 229-0860 (16:00-
21:30 hs), Fortaleza CE

► Micro Genius com quatro car-
tuchos. Diogo Silveira M. Pereira
tel. (011) 520-6636 São Paulo SP

► Top Game com seis cartuchos
e pistola. Henrique Pedro Faria
tel. (0173) 41 1972 Colina, SP

► O cartucho NBA All Star
Challenge, do SNES. Feliciano
Dias Neto, tel. (061) 245-5269
Brasília, DF

► O cartucho Bart's Nightmare
do Super NES. André Biffencourt
tel. (011) 283 2890 São Paulo, SP

► O cartucho Street Fighter 2 do
SNES. Renato A. Camilo, tel. (011)
947 3860 São Paulo, SP

TROCO

► Master System com controle
nove cartuchos e pistola por Game
Gear com cartuchos. Daniel Dorias
tel. (071) 321-1829 Salvador, BA

► Dois controles de Master
System por um controle PRO 1.
André Klein Ferreira, tel. (0591)
476-4028 Canoas, RS

► Top Game VG 9000 com dois
cartuchos e três controles por
Master System com cartuchos.
José Rosa Lima Filho, tel. (011)
952 5643. São Paulo, SP

► Turbo Game com três cartu-
chos por Master System. Gustavo
Cardoso Silva, tel. (011) 491-8595
São Paulo, SP

► Cartuchos usados de Mega
Drive. Bruno A. B. Pereira, tel. (061)
585-2644, Brasília DF

► Mega Drive com três controles
e quatro jogos por Super NES com-
pleto. Walter E. G. Caribe, tel. (011)
255-3383, São Paulo, SP

► Mega Drive japonês com dois
controles e seis cartuchos por
Super NES com cartucho. Eduar-
do Vaidamini, tel. (011) 746-215
São Paulo, SP

► Mega Drive japonês com três
cartuchos por Super NES com-
pleto. Vinícius Rodrigues Costa O-
vaira, tel. (011) 458-7178, São
Bernardo do Campo, SP

► Mega Drive com dois contro-
les e três cartuchos por Super NES.
André M. Peroni, tel. (031) 29
8529 Belo Horizonte MG

► O cartucho F1-Race do
Nintendo por Panic Restaurant.
Hernane Euzébio, tel. (016) 68
1151 Serra Azul SP

► Cartuchos usados de Mega
Drive. Rodrigo Alves Araújo
tel. (043) 256-2328, Rolândia, P

► As edições 01 a 20 da revista
Ação Games. Elson Rodrigues
Castro. Rua 51 nº 91. Canu-
CEP 74055-030 Goiânia GO

► As edições 33, 34 e 40-E da
revista Ação Games. Carlos
Alberio D. Guimarães Jr. tel. (03)
293-1332, Liberdade, MG

► As edições 05-E, 12-E e 19-
26 da revista Ação Games. Fra-
ncisco Wilson de Aguiar, tel. (02)
581-7273, Rocha RJ

► A edição 12-E da revista Ação
Games. André B. Lima, Av. D.
Benedito Esteves dos Santos
718, V. Maria Ana, CEP 0213
000 São Paulo, SP

► Cartuchos do videogame
Intellivision. Fernando de Souza
Emerson, tel. (011) 953-0192 São
Paulo, SP

► Mega Drive I completo. Felipe
Augusto P. Figueredo, tel. (03)
261-1037, Campanha, MG

PARA ANUNCIAR

Você escolhe onde quer anun-
ciar e escreve seu classifica-
do em uma carta para: Ação
Games Clube, Av. Nações Uni-
das, 5777, 3º andar, CEP 06470-
000, São Paulo, SP. O anúncio
é de graça.



Tempos



modernos



Nova linha Lince. Relógios à prova de aventura que fazem o seu esporte ainda mais espetacular, no mar, no céu e na terra .

PRODUTO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

LINCE
QUARTZ



EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

ACÇÃO GAMES

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Editora Chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Monteiro
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor Assistente: Roberto Guimarães
Diagramadora: Cláudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade
Assistente de Redação: Érica Luisa Assari Câmara
Colaboradores: Arte - Iuraci José Filho, Simone Zucas, Revisão - Suzete Stimpel, Ilustração - Sérgio Carreiras, Design Gráfico - Tadeu Corquilha Pereira, Consultores - Ângelo Ishi, Marcelo B. Massafoli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioldi e Wagner P. Hernandez, Texto - Ivan David Silva, Suzete Stimpel, Tradutor - Luís Fábio Marchesoni R. Motta

PUBLICIDADE

Diretor de Publicidade: Cláudio Santos
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Nilo Galdeano Bastos, Ricardo Santos
Gerente: Alvaro Machado
Contatos: Marcelo Cataldi, Nádia Lappas, Reginaldo Andrade
Marketing Publicitário: Denise Terranova
Coordenadoras: Antonio Perissinoto, Igor Assari, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Miranda Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Anivaldo Carrara Dias
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Gatti Pansoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossana Gonçalves Costa
Diretor Responsável: Liêgo de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. ISSN 0104-1630, edição 47, novembro de 1993. São Paulo - Redação e Correspondência: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900, tel. (011) 816-7866, Caixa Postal 56254, CEP 05590-970, fax: (011) 813-9115, Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-080, tel. (021) 532-0313 (PABX), fax: (021) 532-1486, CP 4816. Circulação desta revista: 2ª quinzena de novembro/93. Números atrasados: ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornalero ou do distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP S/A - Distribuidora Nacional de Publicações, Caixa Postal 2505, Osasco - SP, Cep 06053-990, tel. (011) 810-5001 ramal 213 ou 244, fax: (011) 810-4800.

Serviço ao assinante: tel. (011) 823-9222
Fotolito: Grafcolor, Fotolito Ltda.
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

NÃO PERCA
NA PRÓXIMA
EDIÇÃO

DAQUI A
15 DIAS
NAS BANCAS

SEGA CD SILPHEED



Gráficos poligonais e som perfeito, num simulador que tirou o brilho de Starfox

SUPER NES ART OF FIGHTING

O detonante game de Neo-Geo chega com tudo ao 16 bits da Nintendo. Mais um clássico de luta para fazer calos nos dedos!

LOCK ON



Escolha seu avião e saia disparando. São quatro modelos para conquistar conforme seu desempenho em cada missão.

MEGA ROLLING THUNDER 3

Prepare seus reflexos para a terceira versão deste clássico. 16 Mega de liros alucinados!

OS DOIS ÚLTIMOS
CARDS ANIMADOS SF2:
BLANKA E BALROG.
NÃO PERCA!!!

AÇÃO GAMES
VIDAS INFINITAS PARA O SEU
CONSOLE



EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

CONTIGO
Atualidades - TV

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

SET
Cinema e Vídeo

SET 1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

OS CAMINHOS DA TERRA
Natureza, Aventuras e Ecologia

FLUIR
Surf

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

HORÓSCOPO
Astrologia

HORÓSCOPO ANUAL
Previsões

SAÚDE É VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

AÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-0644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 907 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel.: (031) 224-8534 - Fax: (031) 226-2059
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Dauria Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519



Trax®

PRODUTOS IMPORTADOS

VENDAS ATACADO E VAREJO
R: DOMINGOS DE MORAIS, 1321
VILA MARIANA-SP - BRASIL
CEP 04009-003
TELS: (011) 573.4791 \ 575.1190 FAX: 884.8920

TRAX NA CABEÇA!!!



HandyVision. O videogame que é uma viagem.



A DYNACOM VIAJOU. Ela colocou Joystick Turbo PAD e controle remoto num console chocante para fazer o **HandyVision**, o videogame de 3ª geração único do planeta. **HandyVision** aceita qualquer cartucho padrão Nintendo® (60/72 pinos), funciona com pilhas comuns, e transmite sem fios as imagens e sons alucinantes dos games para qualquer TV. **HandyVision** tem botão EJECT exclusivo para retirar os cartuchos, e você pode transportá-lo para qualquer lugar sem fazer operação desmonte. Além disso, **HandyVision** tem cores chocantes e custa em cruzeiros reais, não em dólares. **HandyVision**. Você não precisa mais viajar até o Japão para ter um videogame dessa categoria.

DYNACOM

A Dynacom é fera.

HandyVision

O VIDEOGAME QUE É UMA VIAGEM.